MET O.A. C&C: GENERALS • SIMCITY 4 • TUROK: EVOLUTION • ROCKY • HITMAN 2 • THE THING

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE ... BENELUX

OKTOBER 2002

NUMMER 10

JAARGANG 10

IN DE WOLKEN MET
SUPER MARIO SUNSHINE

GAMEKINGS
PU'S EIGEN TV-PROGRAMMA!

TOPSCORE
BATTLEFIELD 1942

DEAD TO RIGHTS
JACK SLATE MEETS MAX PAYNE

LANG LEVE DE ZOMBIES!
RESIDENT EVIL ZERO

MEER DAN 50 GAMES BESPROKEN

BLINX
KAT IN 'T BAKKIE

€ 3,10



vnu business publications

PLANKUUUH!!! MET O.A. BURNOUT 2 SHOX ANTZ EXTREME RACING CRAZY TAXI 3 DRIVER 2 COLIN MCRAE 2.0 RACING EVOLUZIONE NFS HOT PURSUIT 2 LAMBOURGHINI





















SOUNDTRACK ALBUMS AVAILABLE EXCLUSIVELY ON EPIC RECORDS

WWW.VICECITYRADIO.COM











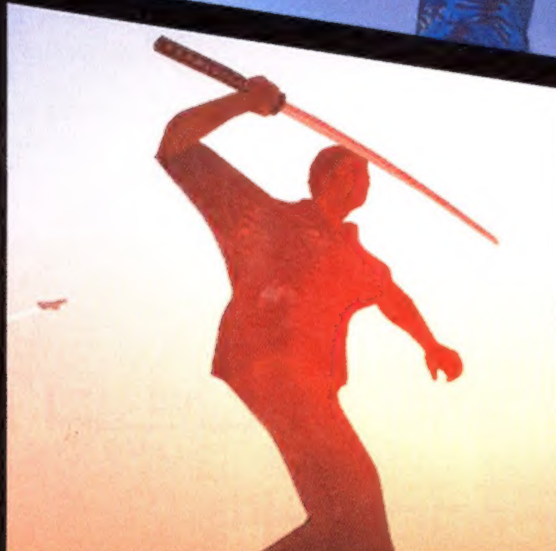
















R

NINTENDO
GAMECUBE™

Mario's back to clean up the world.

From 4th October.











Life's a game

www.nintendo-europe.com

NIELS IS HOOGZWANGER. HOE DENKT DE REST VAN DE REDACTIE EIGENLIJK OVER KINDEREN KRIJGEN?

DE REDACTIE

Tijdens het drukken van de PU lag Niels z'n vriendin te persen, dus weten we nog niets. Maar hoe denkt de redactie eigenlijk over nageslacht?



ED
Ik zei altijd; kinderen oké maar er móet een jongen bij zitten. Gelukkig was het al de tweede keer raak! (M'n Martine is ook een schatje, hoor.)



JEROEN
Voordat Ed weer schrijft dat ik zelf nog een kind ben... ik ben er inderdaad nog niet aan toe. M'n vriendin en ik zijn wel fanatiek aan 't oefenen.



J.J.
We hopen dat J.J. z'n gespierde lijf alleen aan trainen en niet aan allerlei middeltjes te danken heeft. Die zijn immers funest voor een cruciale spier.



BORIS
Kinderen krijgen. Man die krijg je niet, die worden door je strot geduwd door wandelende hormoonbommen! Het is gewoon je lot als man!



SKATE
Kinderen? Ik kijk wel uit, want bij mij zal ook op dat gebied alles wel weer mislopen. Krijg ik een vijfling of zo en wordt net de kinderbijslag afgeschaft.



JAN
Kinderen zijn best oké maar ik ben alleen bang dat, vanwege m'n fantasieën tijdens het vrijen, m'n nageslacht op Orcs gaat lijken.



JURJEN
In Assen en omstreken wonen vrijwel alleen maar gezinnen met twaalf kinderen of meer. Dus ik zal toch eerst Ed z'n salaris moeten verdienen...



MURIËLLE
Ik heb maar één nachtmerrie en dat is dat de verloskundige m'n kindje omhoog houdt en 't jochie sprekend op een van de redactieleden lijkt....

ECTS

Vorige jaar was de ECTS ronduit een tegenvaller; de Engelsen namen echter revanche. Op en rond de beurs lieten vele softwarehuizen zich van hun beste kant zien. We hadden er dan ook geen spijt van weer met een zware delegatie aanwezig te zijn geweest. Volgende maand een uitgebreid verslag.



ED POWERONI IS BACK IN TOWN

We hebben Ed toch wel een ietse pietsie, heel klein beetje gemist het vorige nummer maar door met 5 man 7 dagen per week 13 uur te werken, konden we 't net redden.

Toen Ed na z'n vakantie op de redactie binnenkwam (z'n snikkel nog nadruppelend van de champagne) barstte hij in lachen uit. "Zo bleke snotneuzen, zeker 7 dagen in de week, 13 uur per dag moeten werken hè? Nou neem maar lekker een paar weekies vrij, doe ik het volgende nummer wel alleen!"

En om 't nog extra in te peperen, stuurde hij deze foto naar onze laptops om effe te laten zien hoe moeilijk ie 't heeft in z'n eentje op de redactie.



COMMENTAAR

Niels krijgt dus een baby. Hij/zij had er al moeten zijn maar de kleine is aan de late kant (van wie zou ie dat hebben?). Vanzelfsprekend wilde Niels niet dat hij tijdens de geboorte op de ECTS zou zijn, dus vroeg hij mij om de PU te vertegenwoordigen (lees: die snotneuzen in de gaten te houden). Wat we precies op de ECTS uitgespookt hebben, lees je volgende maand.

Over volgende maand gesproken, dan hebben we 99,9999999999% zeker een dope demo-CD bij het blad. Ik geef toe, we hebben het eerder beloofd maar dit keer heb ik met een dozijn paardenhoofden gedreigd als het niet in orde zou komen. Dus ga er maar vanuit dat ie er bij zit!

We zullen in dat nummer ook alles in het werk stellen om een review-versie van Colin McRae te beoordelen want ik neem aan dat velen van jullie daar net zo benieuwd naar zijn als ik.

Tot slot nog even voor de vormgevers: heren, hebben jullie voor dit stukje misschien een normale foto van mij. Dat ik een beetje op een echte hoofdredacteur lijk, in plaats van de eerste de beste dorpsidioot!

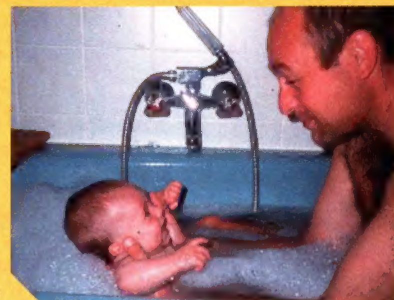


ED

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Toen Niels mij vroeg om in zijn plaats naar de ECTS te gaan omdat hij diezelfde week vader zou worden, dacht ik automatisch even aan die twee snotneuzen van mezelf.

Ooit had ik toch een plaatje van mijn Martine met een PU-cap geplaatst...? Ik heb 'm helaas niet meer kunnen vinden maar deze, uit m'n privé ouden doosch, lijkt me ook wel aardig als Powertip voor Niels. 'Baby'tje in bad dan opgepast, hou ze altijd onder de oksels vast'.



ED

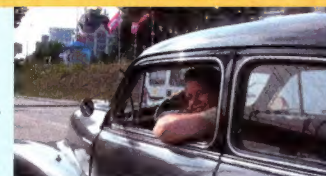
'IEMAND MOET HET DOEN'

Dit berichtje kregen we van Skate naar aanleiding van zijn trip naar Parijs om Beach Life uit te checken (zie ook pag. 27). Het behoeft verder geen commentaar. 'Het was dus helemaal NIKS daaro in Parijs. Ik heb echt gezocht naar leuke dingen, maar ze waren er gewoon niet. Geen chicks (ja, de getekende dames op de posters die er hingen; nou sorry, maar daar ga ik dus niet mee op de foto), geen champagne, alleen maar een paar PC's en een rooie kop die in een kwartiertje uitlegde hoe en wat. Dit (*nevenstaande foto-red*) is echt het 'leukste' dat ik je kan sturen. Dat zegt wel genoeg, lijkt me... '



PRESENTATIE MAFIA

Eigenlijk had Ed Poweroni moeten gaan naar de presentatie van Mafia: The City Of Lost Heaven, maar die zit maandagavond altijd z'n geld te tellen. Gelukkig bleek ook J.J. zich opvallend goed thuis te voelen tussen de onderwereldfiguren.



■ CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 10 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



Racing Evoluzione lijkt voor de Xbox te gaan worden wat Gran Turismo voor de PlayStation 2 is.
De game heeft iets minder afstelmogelijkheden maar racet echt geweldig.



Hou je van racen en heb je een GBA, dan kun je deze game blind kopen. Driver 2 zit zo goed in elkaar dat je de paar kleine minpuntjes ongetwijfeld voor lief neemt.



Turok: Evolution ademt heel sterk de sfeer van de allereerste Turok-game op de N64 en dat is goed want dat deel behoort tot een van de beste first person shooters ooit.



Met Hot Pursuit 2 zet EA weer een lekkere, licht verteerbare arcade racer neer.
Ideaal voor een potje ongecompliceerd raggen met je vrienden.



Op het eerste gezicht lijkt The Thing het zoveelste third person horror action adventure waarin je monstertjes moet afknallen.
Onder de oppervlakte broeit echter veel meer...



Geen 10, geen 100, geen 1000 maar meer dan 10.000 vechtende riddertjes tovert Medievil: Total War op je scherm.
Een lekkernij voor alle RTS en Civilization liefhebbers.



Vond je Max Payne een moeilijke gast? Nou, Jack Slate laat in Dead to Rights zien hoe het echt moet.
Niet origineel wel erg leuk.

De Xbox heeft een nieuwe held: Blinx. Deze stofzuigende kat speelt de hoofdrol in een vernieuwende platformgame waarin alles draait om de vierde dimensie...





En wie stak weer 't eerst z'n vinger op toen er een tripje van een week naar de VS werd uitgedeeld om C&C Generals en SimCity 4 te checken? Oké, da's nog tot daar aan toe (hij is per slot de expert) maar om daarna te blijven braggen hoe mooi die trip wel was... Volgens Jan zat in 'zijn' limousine een zwembad en een kegelbaan. Gelukkig is z'n verdere verslag een heel stuk betrouwbaarder.

TOPSCORE BATTLEFIELD 1942

Het is een wonder dat deze Power Unlimited nog gemaakt is want we hebben de afgelopen maand vrijwel non-stop Battlefield 1942 zitten spelen. Een grensverleggende multiplayer first person shooter die alles biedt wat een gamer zich kan wensen.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 10 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

48 SUPER MARIO SUNSHINE

Na het baanbrekende Super Mario 64 is er dan eindelijk een 3D-platformer van vergelijkbare klasse. Super Mario Sunshine bezorgt je op zeker een onvergetelijke trip. Zelfs Ed was bij het maken van de bijschriften in de wolken.



51 ONIMUSHA 2

Skate schreef in z'n preview dat Onimusha 2 z'n voorganger waarschijnlijk zou overklassen. En, je zult 't niet geloven, hij had nog gelijk ook! Samurai's Destiny is nog mooier, groter en gruwelijker dan het eerste deel.



34 SPECIAL REPORT RAGE

Een op-en-neertje naar Liverpool. Als verwende gamesjournalist word je daar niet echt warm van. Gelukkig voor J.J. maakte Rocky, Lambourghini en Twin Caliber er toch nog een zeer geslaagde dag van.

56 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



De kale huurmoordenaar is terug in een even grimmig als spannend avontuur. Een blockbuster van een actionthriller voor de gamer met geduld.

42 SPECIAL REPORT ACTIVISION

Traditioneel toont Activision aan de vooravond van de ECTS hun nieuwe line-up. Jan en Niels reisden af naar Dublin en lieten zich weer eens ouderwets verwennen.

INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

ONNOZEL

He PU gasten! Ik had een paar vraagjes aan jullie. Hier komen ze.
1: Hoe heet het werk dat jullie doen?
2: Wanneer komt er weer een mega poster in de PU?
3: Komt er van Mario Sunshine nog een coverview?
4: Mag ik brief van de maand worden?
Dat was het zo'n beetje denk ik. O ja ff zeggen dat jullie een hartstikke tof blad hebben!
Tieme I Internet

1: Werk? Welk werk?
2: Vorige maand.
3: Nee, de zomer is voorbij.
4: Mag het Ed? Ed schudt nee, sorry.

GESPOT?

Hallo, kale en niet kale knakkers van de redactie. Ik vertel jullie even mijn verhaal.
Donderdag 1 augustus zat ik zoals altijd weer eens thuis een beetje te luieren en een beetje niks te doen. Opeens stormt mijn zus de woonkamer binnen en schreeuwt: "ik heb Skate gezien!"
Mijn zus (19 jaar) vertelde dat ze bij station Muziekwijk stond in Almere, toen opeens een vent op haar afstapte en vroeg hoe laat de bus kwam. Skate (als ie het überhaupt was) moest ergens bij de Vomar zijn.
Hij kwam m'n zus al een beetje bekend voor, maar pas later realiseerde zij zich dat ze met Skate the Great had gesproken.
Jij moet het wel zijn geweest, met je gouden tand en je PlayStation tas.
Ze liep terug om je een lift aan te bieden (ze was met de auto en woont toch vlakbij) maar je was al weg. Mijn zus en ik zijn daarna nog drie kwartier naar je gaan zoeken, want ik wou graag weten of je het nou echt was. Maar ja, er was geen spoor van je te bekennen en wij gingen maar terug.
Het was dus de eerste dag van de maand augustus en het was in Almere. Nou wil ik toch graag weten of jij het was, Skate. Want ik krijg het maar niet uit mijn hoofd. En als ik je zag, had ik graag je hand geschud. En nee, Skate, je hoeft geen kus op deze pagina te zetten, want anders als toen bij Muriëlle ga ik dit keer niet mijn PU zitten aflebberen.
G. Redjopawiro I Almere

Wat moet Skate nou weer in Almere, weet hij dan niet dat ons hoofdkwartier in Haarlem zit? Of reist hij van Amsterdam via Almere naar Breda om daar de sneltrein te pakken richting Groningen en via Assen door te reizen naar Uitgeest en dan daar een bus richting Haarlem te pakken.
Geen wonder dat hij altijd wat later is.

KOPIËREN LOONT

Ik wil graag reageren op de brief van de maand van afgelopen augustus. Mike schreef een brief over het kopiëren van spellen. Ik ben het niet met hem eens.
De gamesbiz maakt nu veel minder winst, maar je kunt je ook afvragen of er wel zoveel spellen uitgebracht moeten worden. Komen er niet te veel spellen uit die dus allemaal niet de gehoopte verkoopaantallen halen?
Het grootste deel van de gamers is alleen bereid een spel te kopen dat écht goed is. Aan spellen die wat minder zijn, wordt liever geen geld uitgegeven. Als er niet meer gekopieerd wordt, zullen deze wat mindere spellen ook niet gekocht worden. Spellen zijn duur, dat is een feit; 50 tot 75 euro is gewoon erg veel. Als je een klauw geld uitgeeft wil je er ook wat voor terug hebben.
Nu moeten jullie niet gelijk denken dat ik alle spelen kopieer en dat ik de gamesbiz naar de klote help. Ik koop ook spellen, van Westwood heb ik bijvoorbeeld alle C&C spellen gekocht, van de eerste Command & Conquer t/m Red Alert + alle uitbreidingen. Ha, alsof dat niet goed voor hun omzet is. De spellen die ik het leukste vind, heb ik in de winkel gekocht de spellen die ik minder leuk vind, heb ik van internet gehaald of gekopieerd. Als ik deze spellen niet gekopieerd of gedownload had, had ik ze ook zeker niet gekocht.
Het minimum jeugdloon is de laatste 30 jaar nauwelijks gestegen, wat trouwens belachelijk is. Als de jongeren meer zouden verdienen dan zou er ook meer uitgegeven kunnen worden! (nu heb ik het alleen over NL). Als je geen geld hebt, kan je het ook niet uitgeven. Of je nou kopieert of niet dat maakt voor de rest niet uit.
Mike geeft het advies om de games te kopen die je goed lijken. Maar zou dat iets schelen voor de winst als ik alleen de goede spellen koop en verder niets, of als ik ook nog wat kopieer en tevens de goede spellen koop. Dat maakt dus geen ene flikker uit. Kortom waar slaat dat advies op, dat gebeurt al. Mijn advies: kóóp de spellen die het waard zijn gekocht te worden en kopieer hier en daar wat om te kijken of je dat soort games of merk ook leuk vindt. Een beetje kopiëren kan geen kwaad, maar als je alléén maar kopieert is het over met de games........
Sebastiaan de Geus I Internet

Dan verklaren we hierbij de discussie voor geopend...



NO YOU'RE GAMING WITHOUT POWER

Hey PU gasten (en hallo Muriëlle). Ik wilde effe wat kwijt (geen gezeik, dus jullie kunnen rustig door lezen).
Aangezien er nu 3 verschillende consoles op de markt zijn verschenen, strijden de 'Grote 3' nu om de nr. 1 plaats. Deze meel gaat niet over alle 3 maar over Nintendo (ja alweer).
Ik ben het er absoluut niet mee eens dat iedereen deze jongens 'kiddy' noemt want dit 'slaat nergens op'. (Resident Evil anyone?). Toch weten de reclame gasten van Nintendo het hele bedrijf weer eens voor lul te zetten.
Een paar nummers geleden hadden jullie ook al, hoe noemden jullie het ook alweer; 'een lief meisje met zorgvuldig gemanicuurde handjes', met een GBA in haar handen, ZONDER BATTERIJEN. Je zou denken dit gebeurt niet weer bij zo'n grote multinational. Maar wat blijkt in het nieuwe nummer van de PU; er staat op een paginagrote advertentie een 'volleyballende-gamer' met de kop: 'are you a real gamer?'
Nou wil ik jullie (en Nintendo) de vraag stellen, hoe kun je nu een echte gamer zijn zonder fucking batterijen (sorry, ik wilde nog wel niet vloeken in deze meel). Ik zei in het begin dat dit geen zeik-meel zou worden, maar het lijkt er wel al op. Weer fuck!
Dat is dus een stapje terug t.o.v. MS en Sony.
Tim Geraedts I Internet

Nee man, Nintendo is iedereen juist een stap voor. Een GBA op zonne-energie! Respect!
Schijnt dat ze ook bezig zijn met een Cube die je op een windmolen kan aansluiten.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. *€ 100,-* van Free Record Shop thuisgestuurd.



STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

KRAKENDE KOPIEËN

Greetings PU-chappies. Ik wil allereerst even heel duidelijk maken dat ik tegen kopiëren ben. Ik importeer zelf al m'n games (via m'n neef) uit de VS zodat ik ze maximaal 2 dagen na de release daar heb.
Maar ik wil jullie even uitleggen waarom ik denk dat er zo fucking veel gekopieerd wordt. Ik denk dat het kopiëren door particulieren vooral komt doordat de games duur zijn, nu bedoel ik niet dat je opeens alle games voor 10 Euro in de winkel moet leggen, maar als de games zo'n 30 Euro zouden zijn, denk ik dat heel wat meer mensen ze zouden kopen.
Maar ja, de particulieren zijn niet de grootste zorg.
Ik denk dat dat nog geen 5% is.
De grote jongens die alles op het WWW publiceren daar heb je last van. Nu hoor ik veel PU lezers denken 'maar de mensen die het kraken dan?' Nou die mensen zijn nou juist niet slecht. Volgens mij kraken die juist alleen omdat de publishers zeggen dat de games beveiligd zijn. Die mensen die kraken zijn namelijk de echt goeie programmeurs, die hebben al geld zat die kopen zelf wel. Die doen het puur alleen om te laten zien dat de beveiligingen niet waterdicht zijn.
Natuurlijk zijn er een paar die gekraakte games posten en die zijn fout bezig.
Maar de games-industrie moet zich wel realiseren dat als ze games in de VS eerder laten uitkomen en ze op het web worden gezet, ze heel erg aantrekkelijk zijn voor de mensen uit Europa. Ik hoop dat bij deze de gamertjes zich realiseren dat games niet gekraakt worden om illegaal te gebruiken maar om te laten zien dat het kan.
Roeland I Internet

Je hebt helemaal gelijk en dieven breken niet in om te stelen maar om te laten zien dat de sloten niet veilig zijn.
En bolletjesslikkers slikken geen bolletjes om te smokkelen maar om te laten zien dat je de gekste dingen mee kunt nemen met je lichaam...

BRIEF V/D MAAND

GEBREKKIGE HARDWARE



Ik ben al jaren een content PU-lezer, maar nu moet mij toch iets van het hart. Onder het gamend poldervolk is inmiddels enig tumult ontstaan door de wijze waarop J.J. GP4 naait in zijn recensie in het augustusnummer. Ook mijn rechtschapen gamers ziel is in beroering gebracht door de wijze waarop J.J. GP4 tien punten aftrek gaf en ik ga nu mijn gal spuien.
Eerst wijs ik jullie erop dat jullie onhebbelijke primaten met te grote ego's zijn. Jullie hebben al eerder 'betweters' de mond gesnoerd en hun argumenten nietig verklaard waar het de inhoud van jullie recensies betrof, maar over mijn lijk dat jullie mij hetzelfde lappen. Of beter gezegd jullie lijken, want als jullie niet de moed op kunnen brengen om jullie lot lijdzaam te kunnen ondergaan, krijgen jullie een Boeing op de koffie en zal het PU hoofdkwartier voortaan dienst doen als mortuarium.
Ik cut the crap, want iedereen weet waar dat demoniseren heden ten dage toe leidt. J.J. had dus 10 punten van het totale cijfer van GP4 afgetrokken omdat zijn karige Pentium III 1GHz met GF2 het niet meer kon trekken, terwijl zijn systeem toch aan de systeemvereisten voldeed.
Hier gaan jullie de fout in; opdat dit geknoei niet nog een keer voorkomt, dicteer ik de enige gouden regel voor de gamerecensent: een game wordt beoordeeld op zijn verdiensten. Aan deze verordening valt niet te tornen. Externe factoren, zoals gebrekkige hardware van het recensie-setje, worden niet in de score verdisconteerd. Schaf dan maar een Athlon XP met Radeon 8500 aan en het euvel is opgelost.
Met de pagina van de GP4 review heb ik inmiddels enige dampende donkere derrie uit mijn bilnaad weggepoetst. Ik hoop dat de PU in het vervolg niet meer in mijn toilet hoeft te verpozen, want jullie maken al jaren het beste games magazine van de Benelux.
Pyrrus di Limoncino I Friesland

Gefeliciteerd met je bon van 20 euro. We hoeven immers niet te leveren wat we zwart op wit neerzetten, toch?

ZORRO?

Ik wou even reageren op een brief van de vorige maand. In die brief pleit de schrijver tegen piraterij en jullie, als redactie van een respectabel blad dat aan zijn reputatie moet denken, geven hem helemaal gelijk.
Nou moeten jullie wel even luisteren; er zijn twee kanten aan het verhaal. Het is natuurlijk heel aardig dat jullie het opnemen voor de 'zielige producers die hun spellen eigenlijk beter willen maken maar vanwege de tijdsdruk een crappy game afleveren' maar al werd er totaal niet gekopieerd dan nog zou er niets veranderen.
Alleen de gamers worden armer en de eigenaars van de producers zouden rijker worden. Ik denk dat het naïef is om te denken dat de producers opeens al het geld dat ze extra zouden krijgen in nieuwe games steken.
En als je het zo bekijkt zijn mensen die kopiëren eigenlijk hedendaagse Zorro's die stelen van de rijke 'evil' producers en geld geven aan de minder bedeelde gamers.
Tom 'Salmiak' Smolders I Boxtel

Dat was niet Zorro maar Robin Hood, sukkel.

TE KRITISCH

Hallo PU-redacteuren, ik volg jullie blad al vanaf het nummer waar Jurassic Park op de cover stond (te lui om op te zoeken welk nummer dat dan wel mag zijn) en jullie zijn er met de jaren best wel kritischer op geworden vind ik.
Vooral de originaliteit is iets wat voor discussie vatbaar is. Mensen zoals ik (en jullie zeker) draaien al aardig wat jaren mee en hebben dus de evolutie van de spelconsoles vanaf het begin meegemaakt. Van de Nes tot de GameCube, van de Master System tot, snik, niets meer. Ja, hier spreekt een Segafan, maar we dwalen af.
Nu komen er met de jaren gelukkig ook steeds nieuwe mensen bij die niet alles hebben meegemaakt, maar als jullie bijvoorbeeld een spel bespreken, dan spelen onvermijdelijk die honderden andere games die jullie ooit gespeeld hebben mee bij de beoordeling van een nieuwe game.
Zo worden ze allemaal steevast vergeleken met mijlpalen uit het verleden en ik denk dat hierin de reden zit dat gamers zich zo vaak verbazen over de lage cijfers die jullie geven.
Want er zullen waarschijnlijk niet veel mensen zijn die al zoveel games gespeeld hebben als jullie omdat wij jammer genoeg niet elke maand alle games opgestuurd krijgen. Dus hebben wij minder vergelijkingspunten, en dus ook minder topgames gespeeld waardoor wij een vrij goed spel soms best een echte topper kunnen vinden.
Anders gezegd: jullie zijn gewoon verwend, alleen het beste is nog goed genoeg, maar probeer te begrijpen dat anderen soms wel uit hun dak kunnen gaan bij bijvoorbeeld een MGS 2 of een Medal of Honor: Frontline. Tracht in de toekomst dus wat meer moeite te doen om een game onbevangen te benaderen en al niet onmiddellijk de grond in te boren omdat er ergens wel een game te vinden is die beter scoort.
Stephan Odeurs I Antwerpen

We hebben ook wel eens betere brieven gelezen.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ De Australische politie hield onlangs de 26-jarige Trevor Edward Holton aan die als een bezetene in een Toyota Prado over de snelwegen rond Sydney aan het raggen was. De man verloor uiteindelijk de macht over het stuur, knalde op een 43-jarige man, die op slag dood was en sloeg daarna een paar keer over de kop. Op het bureau verklaarde Edward dat ie een level uit **Need for Speed: Hot Pursuit** aan het naspelen was.

■ Het gaat niet goed met de interactieve tak van Disney, althans niet met de PC-games sectie. Met name de 'Who wants to be a millionaire' serie doet het matig. Hopelijk heeft het geen gevolgen voor **Tron 2.0**, de space shooter die wij erg leuk vonden op de E3.

■ J.J. kon het toch niet laten om bij het opstarten van Warcraft 3 **'Beldeork'** in te vullen op het aanmeldingsscherm. Ja, we zijn geinige gasten hier.

■ Dachten we dat Skate echt de max was qua te laat komen, **blijkt Muriëlle nog erger te zijn**. Zij zou samen met Skate naar Parijs gaan voor een Eidos trip. Maar toen het vliegtuig (mét Skate godzijdank) opsteeg, was ze net in de aankomsthal aangekomen. Dan helpt zelfs een leuk koppie niet meer.

■ Wij zijn jaloers. GamePro, zeg maar de Power Unlimited van de VS, gaat samen met een giga speelgoedketen actionfigures op de markt brengen van gameshelden en... redactieleden. Damn, wij willen wel eens **een Ed poppetje in elkaar rossen** als ie weer over de deadline begint te zeuren. En omgekeerd zou Ed graag spelden in de achterkant van Skate en Boris duwen als ze weer eens chronisch te laat zijn.

■ En een **Muriëlle poppetje** met kambaar haar à la My Little Pony ...

■ Zeer dikke roddel. **De Bruce Lee game** die voor de Xbox gemaakt werd, is zo slecht dat de erfgenamen van Bruce Lee de licentie alsnog willen terugtrekken.

■ Wij denken dat **David Beckham** dat achteraf gezien ook graag gedaan had. Staat die man twee dagen te modelleren, krijg je Go Go Beckham.

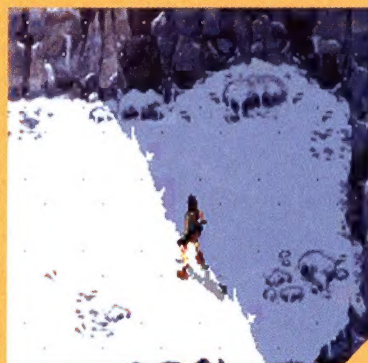
■ Glazen bolkijkers menen dat de Xbox in 2006 35 miljoen keer verkocht zal zijn. Dan hebben we toch al de **Xbox 2**?

■ Nintendo zegt dan wel dat ze alle games die op de NGC uitkomen, eerst testen voordat ze uitkomen en dat **slechte games daardoor nooit in de winkels komen te liggen**, maar verklaar dan eens Universal Studios, 18 Wheeler en Red Card Soccer? Zou geld ook bij de Big N niet stinken...

■ MEVROUW CROFT WEER MOBIEL / GBA

Lara Croft beleeft een geheel nieuw avontuur in Tomb Raider: The Prophecy. In haar vorige mobiele avontuurtje bekeek je haar ranke gestalte nog vanuit een zijaanzicht, dit keer volg je de actie vanuit een pseudo-3D bovenaanzicht. In de vroege versie die we checkten leek het aardig te werken, veel meer kunnen we er nog niet over zeggen.







■ CLASSICS / GBA

We zien het steeds meer: verzamelaars met klassieke games voor op de GBA. De volgende zitten eraan te komen: Sega Smash Pack (Ecco, Golden Axe & Sonic Spinball), Game & Watch Gallery 4 (o.a. Rainshower, Boxing, Donkey Kong 3, Mario Cement Factory, Fire Attack, meer games kunnen worden ontgrendeld), Phantasy Star Collection (Phantasy Star I, II & III), Konami's Collector Series (Frogger, Scramble, Gyruss, Time Pilot, Yie Ar Kung Fu & Rush'n Attack) en Atari Anniversary Advance (Asteroids, Tempest, Centipede, Battlezone, Missile Command, Super Breakout).
Sapperdeflap, na zoveel nostalgie krijgen we zin in Zwiebertje, Q&Q en De Weg naar Hamelen!

■ DOSHIN PASSEERT VS / NGC



Doshin is een gezellige gele reus die met flinke stappen richting Europa koerst, op het moment dat je dit leest moet het Cube-spel Doshin the Giant ongeveer in de Europese winkels liggen.
Anders dan gebruikelijk, is deze game van Nintendo Japan nog niet in de VS uitgebracht, en het ziet er ook niet naar uit dat dit nog zal gebeuren. Nintendo is namelijk bang dat het spelletje tegen het zere been is van bepaalde kerkelijk ingestelde fatsoensrakkers (en daar heb je er nogal wat van in de VS).
Een korte uitleg van de spelprincipes maakt wellicht duidelijk wat het probleem zou kunnen zijn. Je bestuurt de reus Doshin die eilandbewoners helpt en door hen als een god wordt aanbeden. Met een druk op de knop verander je echter in de kwaadaardige Jashin die dorpen plat kan stampen en ander kwaad veroorzaakt.
Niet echt wereldschokkend, maar in een land waarin beleidsmakers de problemen van emotioneel ontwrichte jongeren in de schoenen van spellenmakers proberen te schuiven, is het misschien inderdaad wijs om een beetje voorzichtig te zijn.

■ MARIO SPUITEND IN PLAYBOY



Dat Nintendo meer en meer de volwassen kant op wil, wordt steeds duidelijker. Ze adverteren nu ook al in de mannenbladen.
Zat de NGC-demo die wij ook bij de PU hadden, ook bij de Maxime, in Japan kunnen geile Japanners Mario aantreffen, die zijn lading over een Japanse dame in bikini heen spuit. Coole shit wat ons betreft. Wat wordt de volgende stap? Peach in de Penthouse, Luigi in de Candy...

■ GAMERS AGAINST 3DO

GAMERS AGAINST 3DO

Unite against this menace. Together we can stop them.

FACT: The 3DO Corporation has made some of the worst games of all time.

FACT: They make YOUR games machine look rubbish.

FACT: Together we can stop them!

How Can I Help?

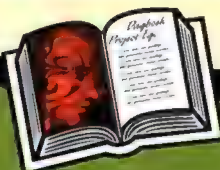
Who is responsible?





Het zat er aan te komen. Nee, het is niet ons idee maar we kunnen er wel smakelijk om lachen. Een aantal Amerikaanse gamers is een anti-3DO site begonnen: 'gamers against 3DO'.
Je vindt er wie er verantwoordelijk is voor de ongein waarmee 3DO ons vaak lastig valt, de games die je absoluut moet vermijden en hoe je kunt helpen te voorkomen dat 3DO nog meer Army Men games maakt. Hilarisch en absoluut een bezoekje waard.

DAGBOEK PROJECT EGO



THE BIG BLUE BOX DIARIES: DEEL 5

Deze keer geven de gebroeders Carter enkele voorbeelden van brieven en e-mails die ze krijgen naar aanleiding van Project Ego.

Werken in de computergameindustrie is niet alleen erg leuk, het is de enige manier voor sociaalgestoorde, spuuglelijke mensen zoals wijzelf om aan iets te werken dat binnen een afzienbare tijd een groep fans opbouwt. Afgezien van bandlid zijn in Oasis, een unieke situatie.
Het is ongelofelijk maar ook heel bevredigend te weten dat het project waar je aan werkt door heel veel verschillende mensen wordt gewaardeerd. Na de E3 hebben we behoorlijk wat PR gekregen en dat resulteerde in een stroom brieven en e-mails. Vooral het onderwerp vrijheid spreekt veel mensen aan. De mogelijkheid om zelf keuzes te maken en gewoon te doen wat je wilt.
Echter, een heleboel mensen koppelen het begrip 'vrijheid' om de een of andere manier aan seks. Als we voor iedere brief een pond hadden gekregen waarin mensen vroegen naar Project Ego en de mogelijk om relaties in het spel aan te gaan met vrouwen/ mannen/ honden/ schapen/ kippen/ zandeenden en kaas (?) dan... dan... dan hadden we nu 47 pond.
Eerlijk gezegd zijn we trots dat we dit soort fans hebben. Als we het spel al half zo uniek en origineel maken als sommige gamers verwachten, dan nog hebben we een hit binnen handbereik...



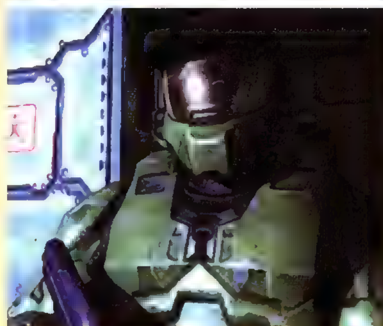
Met medewerking van Dene & Simon Carter

COMMENTAAR
PASSIE VOOR GAMES

Toen ik ruim tien jaar geleden begon als spelletjesspecialist bij Nintendo Nederland, wist ik dat dit een tijdelijk baantje zou zijn. Een dergelijke betrekking is leuk als je jong bent, zo redeneerde ik, maar vroeg of laat komt het moment dat die spelletjes gaan vervelen, en dan begint het echte leven.
Ondertussen heb ik letterlijk duizenden games gespeeld, en vreemd genoeg komen ze nog steeds niet m'n strot uit. Soms twijfel ik echter. Dan denk ik, speel ik dit nu omdat ik dit leuk vind, of omdat het moet voor mijn werk. Als ik met de zoveelste slecht geanimeerde superheld op een platformpje spring, bijvoorbeeld, net als tien jaar geleden. Dan denk ik, goed, dat was het dan. Games 'werken' niet meer bij mij, de magie is verloren, mijn controller begraaf ik onder de hunebedden achter mijn huis.
Maar tot nu toe is er steeds weer, soms net op tijd, een game gekomen die me laat baden in een van de mooiste emoties die ik ken: verwondering.
Ik wandel door oorden die ik in mijn stoutste dromen nog niet ben tegengekomen en breek mijn hoofd over problemen die het uiterste vergen van mijn creatieve fantasie en analyserend vermogen. Ik wil verder, alles zien wat erin zit, maar realiseer me dat ik geen stap verder kom zonder het soort gelaten doorzettingsvermogen dat me ook in de werkelijke wereld vaak goed van pas komt.
En als ik dan uiteindelijk dat gruwelijke monster heb geveld, of die ster van de top van de berg heb gestolen, zak ik weg in nog zo'n heerlijke emotie: voldoening. Zolang games mijn ervaring van het leven kunnen verrijken met dergelijke emoties, blijf ik een passie voelen voor die interactieve wondertripjes. En dan maakt het me niet uit of zo'n spel me meesleept naar eeuwige duisternis of een eiland vol zonneschijn.

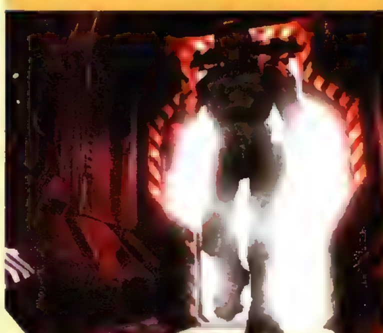
JURJEN

HALO 2 KOMT ER AAN / XBOX



Een van de mooiste berichten van afgelopen maand: Microsoft kondigt aan dat er een Halo 2 komt. Weinig verrassend natuurlijk, want de game heeft mega verkocht maar we weten het nu tenminste zeker.
In deel 2 zul je het verhaal van de Master Chief vervolgen. Heel veel over de verhaallijn wil Bungie nog niet kwijt, slechts dat deel 2 er beter gaat uitzien, er nieuwe vijanden komen, nieuwe wapens en meer dan twee keer zoveel rijdbare voertuigen.
Er ging een gerucht dat drie van de top producers van Bungie weg zijn gegaan om een eigen studio te beginnen, mogelijk uit onvrede met Microsoft. Laten we hopen dat dit de game niet zal ontkrachten.
Eveneens kondigde Microsoft Project Gotham 2 aan. Hier valt over te vertellen dat eindelijk ook Ferrari en Porsche aan de line up zijn toegevoegd. Nieuwe steden zijn onder meer Hong Kong en Edinburgh. Beide games zullen rond de zomer van 2003 te koop zijn.





NEWSFLASH

■ In de categorie 'het vertraginkje' **Knights of the Old Republic** en **Unreal 2**, beide uitgesteld. Knights gaat naar 2003 en Unreal 2 komt pas uit op... uuh, tsja, goh pffffff.
■ Microsoft heeft woord gehouden toen men verleden jaar liet doorschemeren dat men ook de handheldbiz wilde betreden. Terwijl iedereen dacht dat **Bill de poeplap weer zou trekken** en met de X-Boy op de proppen zou komen, heeft men gewoon een deal met THQ gesloten. Deze publisher zal nu de GBA versies van Oddworld, Munch Oddysee en Monster Truck Madness 2.0 gaan uitgeven.
■ En er volgen dus **meer GBA titels van Microsoft**. Halo op de GBA, anyone.
■ Damn, **Timesplitters 2 gaat niet online.** Eidos zegt dat ze het eruit gehaald hebben omdat het netwerk van Sony nog niet af is. Dan vragen wij ons toch af waar ze in Japan mee zitten te spelen. Daar is Sony toch echt online. In ieder geval big bummer, want dat was een mega cool element van de game.
■ De skaters, bikers etc. die figureren in de games van het O2 label van Activision deden het ijzersterk op de **jaarlijkse X-games** in Santa Monica, Californië. In totaal wonnen ze samen 16 medailles. Nee niet, voor het kampioenschap meeste sequels uitpoepen, maar gewoon bij de echte wedstrijden. **Tony Hawk** won goud (zijn vijftiende in de X/games) in de Skate Vert Doubles en **Matt Hoffman** pakte zilver in de Bike Stunt Vert met de eerste no-handed 900.
■ De mannen van het fantastische Warrior Kings komen met een nieuw spel, genaamd **Crusaders**. Het betreft een RTS game met dezelfde engine die zich afspeelt in de 12e eeuw.
■ Roodkapje John Carmack gaf daarbij wel aan dat de singleplayer op zowel de PC als de Xbox **niet extreem lang zal zijn**. Beetje de lengte van Medal of Honor.
■ Mogelijk wordt de GBA versie van **Final Fantasy Tactics** een compleet nieuwe game, of in ieder geval bevat het een flinke portie nieuwe shit. Gossip or truth?
■ ToeJam & Earl 3, Panzer Dragoon ORTA, Crazy Taxi 3, House of the Dead 3 en Sega GT 2002 op de Xbox hebben allemaal **volle Dolby Digital 5.1** support.
■ De crash and bash racer **Wreckless** komt nu ook naar de NGC.

E-READER / GBA

Nintendo's laatste snufje, de E-reader, staat op het punt van release in de VS. 16 November verschijnt deze kaartenlezer voor de Game Boy Advance op de Amerikaanse markt, tegelijk met vijf speelkaarten: Donkey Kong Jr., Excitebike, Pinball, Balloon Burst en Tennis. Deze kaarten dien je als een pinpas door de E-reader te trekken, waardoor de gegevens van de magneetstrip worden vertaald naar de desbetreffende game op de GBA. Net als bij ruilkaartenspellen zal Nintendo via kiosken en speelgoedwinkels zakjes met dergelijke kaarten verkopen, waaronder bijvoorbeeld ook kaarten met Pokémon- en Game & Watch-spelletjes.





Ook zullen sommige kaarten toegang geven tot extra's in spellen voor de GameCube (via het koppelsnoer tussen GBA en Cube). Er zullen bijvoorbeeld kaarten voor Animal Crossing verschijnen die toegang geven tot speciale voorwerpen, melodietjes en andere goodies. Er gaan geruchten dat dergelijke kaarten ook voor Legend of Zelda zullen worden uitgebracht.
De gehele opzet is uiterst ragegevoelig, vooral omdat het sparen en uitwisselen van kaarten nu voor het eerst in de geschiedenis van de ruilkaartenhandel ook daadwerkelijk iets oplevert:! Helaas is een Europese release nog niet aangekondigd, maar dat zal waarschijnlijk slechts een kwestie van tijd zijn.

METAL GEAR SOLID 2 DOCUMENTAIRE NIET VOOR ONS

De Amerikanen en Japanners hebben weer vet mazzel, want zij kunnen de interactieve Metal Gear Solid Docu DVD kopen. De DVD is verdeeld in twee secties, te weten MAKING en VR TRAINING. We willen hierbij wel even stellen dat de Europese kantoren nu eens wat meer hun best moeten doen om dit soort geinige dingen naar Europa te halen. We verdienen het!





De MAKING sectie bestaat uit:
Characters Je browst door screens en 3D models van de belangrijkste characters zoals Solid Snake, Raiden, Olga en Ninja.
Mechanics Je kunt sketches en 3D models bekijken van de wagens en machines uit de game, waaronder Metal Gear Ray, Kasatka, de Harrier, Cyphers en de Arsenal Gear.
Background Je kunt rondlopen in omgevingen om de Big Shell, de Tanker en de interior van de Arsenal Gear te bekijken.
Polygon demo's Bekijk alle storyboards en meer dan 100 in-game cut-scenes.
Program Hier wordt uitgelegd hoe MGS 2 is geprogrammeerd.
Sound Luister hier naar de muziek, de effecten en de achtergrondgeluiden.
Game Plan Bekijk het Game Plan en zie hoe Kojima een spel ontwerpt (mot je wel Japans voor kenne).
Script Lees het complete script van Sons of Liberty.
Chronicle Zie hoe het team gedurende drie jaar aan het spel werkt..
Staff Leer het team achter MGS 2 kennen.
Special Footage Kijk hoe Konami de marketing voor dit spel opzet.
Items Bekijk de shit die gebruikt werd om MGS 2 te promoten. Doet wel pijn want je ziet dingen die je eigenlijk zelf wilt hebben, maar nooit te pakken zult krijgen.



De VR TRAINING sectie bestaat uit vijf verschillende missies, die straks (deels) in Metal Gear Solid 2 Substance zullen uitkomen.

NEWSFLASH

- Het hoge woord is eruit, **Doom III** komt naar de Xbox.
- **Return to Castle Wolfenstein** komt uit op de Xbox met een Multiplayer mode die door Xbox Live wordt ondersteund.
- Mogelijk zal **Shenmue 2** niet op de Xbox in Europa uitkomen. Waarom? Joost mag het weten. Misschien omdat ze bang zijn dat J.J. het weer afzeikt.
- **Smuggler's Run: Warzones** voor de NGC is uitgesteld tot 30 september.
- **Earth 2150: Lost Souls** op de PC komt uit op 20 september, nee niet 2150.
- Monkey Ball zal ook speelbaar worden op de **mobiele telefoon**.
- Een Amerikaans onderzoek heeft uitgewezen **dat kinderen gemener worden** door het spelen van gewelddadige games. Een week Megafestatie wees uit dat ze het bij het rechte eind hebben.
- Opmerkelijk, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball heette oorspronkelijk **DOA Digital Venus 2002**.
- Hmmm, de Duitse sectie van Sony meldt dat **Ico naar de PSX** komt. Nu hebben onze opa's ons altijd gezegd dat je Duitsers nooit moet vertrouwen...
- **Miyamoto** heeft duidelijk gemaakt dat ie de volgende 50 jaar van zijn leven gewoon doorgaat met het maken van Mario-games.
- Ubi brengt **Bust-a-Move** naar de Cube en Xbox. Als het maar de versie is waar je gewoon lekker balletjes kan wegknallen en geen domme opdrachten moet doen of fancy vernieuwende gameplay voor je mik krijgt.
- **Enclave** komt ook uit op de PS2, Cube en PC. Hopelijk halen ze daar dan wel die nasty bugs uit.
- Volgens het Amerikaanse blad EGM komt er volgend jaar in de VS een GBA-versie uit van **Super Mario RPG: The Legend of Seven Stars** and **Earthbound** (Mother). Hebbuh!
- Bizar. **Cryo gaat failliet** en de aandelen schieten omhoog. Sick of een foutje? Nu hebben wij de beurs nooit begrepen. Toch maar eens aan Ome Ed vragen.
- Konami komt met **Groove Adventure Rave**: TIS naar de PSX.
- Sony komt met een nieuwe **Jet Li** game voor de PS2. Jet Wie? Jet Li is de hoofdpersoon in een Hong Kong style 3D actie combatgame.
- Sega gaat zeer waarschijnlijk komen met **Outrun 2** en **Virtua Cop 2**.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

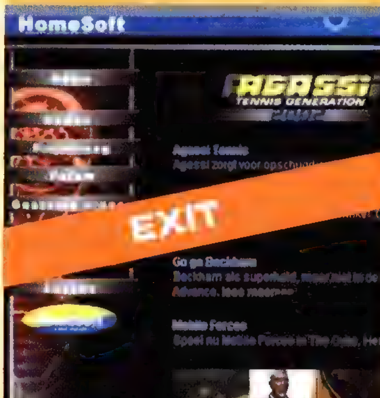
ONDER REDACTIE VAN J.J.

SERIEUZE CONCURRENT VOOR GBA?

De Koreaanse firma Gamepark presenteert op de komende ECTS de GP32 handheld. De spelcomputer, die qua vorm sterk lijkt op de GBA, is al een tijdje in het Verre Oosten op de markt en doet het daar niet onaardig.
De Koreaanse spelcomputer heeft zelfs een aantal duidelijke voordelen boven de GBA.
De GP32 is ten eerste een stuk krachtiger en produceert daardoor betere beelden (op een groter scherm).
Daarnaast kun je de GP32 standaard gebruiken als een MP3-speler, de GP32 gebruikt gewone Smart Media cards als opslagmedium en bezit het een USB poort voor verbinding met een PC. Dit geeft je de gelegenheid muziek via de PC van het net te halen en naar de GP32 te sturen.
Ook interessant is het feit dat je met zijn vieren kunt multiplayen... zonder link kabels. De draadloze RF-techniek werkt tot op tien meter afstand.
Tenslotte kan de GP32 aan het internet gehangen worden, zodat je er op kunt surfen en emailen.
Is er ook nog een minpunt? Ja, er is lang niet zoveel sterke software voorhanden als op de GBA, en daar gaat het toch om.
De prijs bedraagt: $159,-.



HOMESOFT IS NIET MEER



Vele lezers zullen nu hun schouders ophalen. Who the fuck is Homesoft? Nou, Homesoft was pak 'm beet zes jaar geleden alles voor de PC-gamer. 80% van de spellen werd door Homesoft in de winkels gelegd. Zij waren de Nederlandse oer-distributeur, opgezet door mensen die echt van games hielden.
In alles liepen ze voorop. Ze kwamen zes jaar geleden al met de platte DVD-verpakking, lokaliseerden als eerste games, riepen hun collega's op lagere prijzen te hanteren voor nieuwe games en gaven zelf het goede voorbeeld (PC bijvoorbeeld voor 50 piek) enz.
Maar zoals zo vaak met trendsetters, liep het slecht af met ze af. Jaar na jaar werden labels weggeplukt door andere publishers. De gamesbusiness is wat dat betreft keihard. De laatste jaren moest Homesoft het doen met Cryo, Microïds en Rage, en een beetje gamer weet dat dit nu niet bepaald de beste labels waren.
Sinds vorige maand is Cryo failliet en zijn Microïds en Rage naar concurrenten verhuisd. Exit Homesoft, en dat doet ons een beetje pijn.

MAGERE UPDATES RESIDENT EVIL 2 EN 3 / NGC

Na de machtig mooie remake van de eerste Resident Evil, hoopte je misschien op vergelijkbare behandelingen voor deel 2 en 3, maar die hoop is tevergeefs. De spellen worden rechtstreeks overgezet, zonder dat ook maar een polygoontje wordt toegevoegd.
Gelukkig hoef je niet het volle pond voor de twee griezelklassiekers te betalen, waarschijnlijk gaan ze in Europa elk voor een euro of 20 over de toonbank. Da's toch zo'n blauw briefje?

freecharts

In samenwerking met Free Record Shop

WEEK 33

GAME BOY ADVANCE

1	(-)	ATLANTIS THE LOST EMPIRE
2	(10)	MOTO GP
3	(5)	BREATH OF FIRE 2
4	(4)	SUPER MARIO WORLD
5	(8)	TEKKEN
6	(2)	PITFALL THE MAYAN ADVENTURE
7	(7)	EARTHWORM JIM
8	(-)	FILA DECATHLON
9	(3)	LILO & STITCH
10	(1)	CHU CHU ROCKET

GAMECUBE

1	(1)	SUPER SMASH BROS. MELEE
2	(3)	STAR WARS: ROGUE SQUADRON 2
3	(4)	PIKMIN
4	(7)	SONIC ADVENTURE 2
5	(2)	EXTREME G3
6	(5)	LUIGI'S MANSION
7	(8)	SPIDER-MAN: THE MOVIE
8	(-)	ISS 2
9	(9)	TONY HAWK 3
10	(-)	BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

PLAYSTATION 2

1	(1)	GT CONCEPT
2	(2)	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
3	(6)	PROJECT EDEN
4	(4)	TWISTED METAL: BLACK
5	(3)	GRAND THEFT AUTO 3
6	(-)	F1 2002
7	(10)	SOLDIER OF FORTUNE
8	(9)	V-RALLY 3
9	(7)	SPIDER-MAN: THE MOVIE
10	(5)	FINAL FANTASY 10

XBOX

1	(2)	PRISONER OF WAR
2	(1)	HUNTER THE RECKONING
3	(5)	RALLISPORT CHALLENGE
4	(4)	HALO
5	(3)	JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE
6	(7)	DEAD OR ALIVE 3
7	(6)	SPIDER-MAN: THE MOVIE
8	(9)	PROJECT GOTHAM RACING
9	(-)	CHAMPIONSHIP MANAGER 0102
10	(-)	AMPED

PC GAMES

1	(1)	WARCRAFT 3
2	(2)	CHAMPIONSHIP MAN. 2001/02
3	(5)	THEME PARK WORLD
4	(6)	AGE OF EMPIRE 2
5	(3)	NEVER WINTER NIGHTS
6	(9)	ROLLERCOASTER TYCOON
7	(4)	DELTA FORCE TASK FORCE
8	(10)	NEED FOR SPEED 4
9	(8)	MORTYR
10	(-)	SUM OF ALL FEARS

XBOX LIVE GAAT VAN START

Er is eindelijk een datum bekend gemaakt waarop de Xbox online gaat. Natuurlijk geldt het weer niet voor ons. Het zou ook eens een keer.

Ayway, 15 november aanstaande gaat Xbox Live online in de VS. Om te kunnen gamen dienen de Amerikanen een zogenaamde Xbox Live Starter Kit te kopen voor $50. Ga dit nu niet omrekenen naar Euro's want er zijn nog geen Europese details bekend gemaakt. We weten slechts dat Nederland bij de eerste lichting landen zit die in Europa het web op gaan.

Het kitje bestaat uit een headset, een jaar lidmaatschap van Xbox Live en software die ervoor zorgt dat de Xbox de aanwezige breedband verbinding kan gebruiken. Bij launch zal Xbox Live zes games ondersteunen te weten Sega's NFL2k3 en NBA2k3, NFL Fever van Microsoft, Unreal Championship, Ubi's Ghost Recon een maffe racetitel wederom van Microsoft.

Even de pijlers waar Xbox Live op steunt:

- Gamertag. Je tag zal wereldwijd hetzelfde blijven.
- Friends list. Je kunt vrienden altijd en razendsnel uitdagen voor een gamessessie. Het maakt daarbij niet uit welk spel deze persoon zit te spelen. Denk aan een MSN constructie. Een pop-up menuutje.
- Xbox Communicator. Voice communicatie is een integraal onderdeel van elke Xbox Live multiplayer game. Je kunt dus oeverloos met elkaar ouwehoeren tijdens het gamen. Freaky, een van de onderdelen van de Xbox Communicator is naast voice masking en global muting ook parental control. Kunnen pa en ma meeluisteren? Een soort babyfoon???
- Matchmaking. QuickMatch stelt je in staat om een game te betreden met één enkele druk op de knop.
- OptiMatch, een Xbox Live exclusive, maakt het mogelijk dat spelers opponenten uitkiezen op basis van gelijkwaardige skills.
- Mogelijkheid om allerhande shit te downloaden naar de harddisk. Amerikanen zeggen het zo mooi. Via Xbox Live kun je free en for-a-fee content downloaden. Denk dan aan nieuwe levels, characters, missies en statistics.

Overigens gaat Sony twee maanden eerder online in de VS. Baas boven baas.

XBOX LIVE

NIEUWE STARWARS GAMES / PS2 / NGC





Het is al een tijdje bekend dat Lucas Arts komt met twee nieuwe Star Wargames voor de PS2 en NGC. SW: The Bounty Hunter en SW: The Clone Wars. Release van beide titels is gepland voor Q3 2002.

Het eerste spel, SW: The Bounty Hunter, en de SW kenner zal dat aanvoelen, laat je met Boba Fett spelen, een van de coolste karakters uit de saga. Je doet dat vanuit third person perspectief en de verhaallijn moet je plaatsen tussen Episode 1 en 2. Fett is op zoek naar de leider van een mysterieuze en duistere cultus en doorkruist daarbij een wereld vol spacy gespuis.

De tweede game, SW: The Clone Wars, is een combat action game geïnspireerd op de climactic battle in de film Star Wars: Episode II Attack of the Clones.

Het spel wordt door Pandemic Studios gemaakt en je kruipt in de huid van Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi of Mace Windu. Het is jouw taak de Droïds van de Confederatie te bestrijden, die er overal een zooitje van maken.

Je kunt daarbij van voertuig naar voertuig (30 in totaal) hoppen. En wat is er nu leuker dan eerst een speldenprik uit te delen op je speeder bike, vervolgens een grote aanval uit te voeren met de AT-SX assault walker, de boel echt in brand te zetten met een Fighter Tank en alles tenslotte af te toppen met een Republic gunship?

Van beide games twee screens. Links The Bounty Hunter, onder The Clone Wars.





PS3 100 KEER SNELLER DAN PENTIUM IV 2,5 GHZ

Sony smeet onlangs met cijfers in een interview met het Amerikaanse Bussines Week (ideaal voor slapeloze nachten).

Als we de head honchos van Sony mogen geloven zal de PS3 gedragen worden door een nieuwe processorchip genaamd Cell (gemaakt door IBM). Een monsterlijk stukje techniek dat één triljoen instructies per seconde (Teraflops) aankan. Dat levert een snelheid op die 100 keer hoger ligt dan de rekenkracht van een Pentium IV 2,5 Ghz. Oef.

Overigens maakt het interview nog wat meer duidelijk maar daarvoor moest je wel goed tussen de regels lezen. Daar stond namelijk dat de Cell pas net van de tekentafel naar de productiekamer is verhuisd. IBM verwacht dat Cell pas in 2004/2005 voor massaproductie geschikt is.

Mocht de PS3 dus gebruik gaan maken van deze chip, dan kun je nu zelf uitrekenen wanneer je de nieuwe console van Sony kan gaan kopen. Let wel, dit is een conclusie die wij trekken, niks officieels.

NEWSFLASH

■ Het blijft toch rommelen tussen Rare en Nintendo. Rare heeft de aankondigingen voor **Donkey Kong Racing** voor de GameCube en **Donkey Kong: Coconut Crackers** voor de Game Boy Advance van hun website gehaald. Mogelijk een voorbode dat ze meer en meer een third party developer voor alle drie de merken willen worden.

■ Er zijn weer een paar nieuwe karakters onthuld voor **Resident Evil 0** op de NGC. Een van de nieuwelingen is 'Hill', een snelle kruiperige jongen die geboren is uit een ei. Ook komt er een man, schaars gekleed met lang haar, die een wandelstok met een blauwe steen vasthoudt. Vaaaaag!!!

■ **Bomberman Jetters** is aangekondigd voor de GBA.

■ EA heeft plannen voor een **Sims DeLuxe** pakket. Waarschijnlijk met alle spellen erin.

■ Lucas Arts komt met **Star Wars Gallactic Battlegrounds Saga**, een pakket met de real-time strategy PC game Star Wars Galactic Battlegrounds en de Star Wars: Episode II missie expansion disk Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns. Heb je 'm?

■ **Tremors** is een game gebaseerd op de gelijknamige film van Universal Studios. Verwacht veel, heel veel wormen, pieren en andere gladjakkers.

■ EA en Lego gaan samen **Island Xtreme Stunts** maken voor PS2, PC en GBA. Je bent stuntman in Legoland en moet voor Hollywoodfilms stunts uitvoeren. Stuntman met steentjes???

■ **Bizarre shit.** Acclaim UK heeft een actie opgezet waarin gamers een jaar lang de naam Turok zullen dragen. En dat houdt meer in dan je denkt, want je eigen naam wordt echt voor een jaar uit de boeken geschrapt bij de gemeente. De eerste duizend aanmeldingen zijn inmiddels binnen.

■ Als je dit leest is **Sony online** gegaan met de PS2 in de VS. Xbox Live gaat 15 november online. En dan zijn wij aan de beurt!!!

■ Konami komt met een aantal oude PS2 games voor een lekker prijsje. Het betreft Zone of the Enders, Ring of Red, Age of Empires II, 7 Blades, International Superstar Soccer en Silent Scope **voor 29,95 euro**.

■ **Final Fantasy III** komt naar de GBA.

■ Nintendo heeft eindelijk een Nederlandse site online: **www.nintendo.nl**, maar dat had je zelf ook wel kunnen verzinnen.

LEZERSACTIE

SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED LEZERS

POWERBIKE

Dope, doper, dopest: Power Unlimited presenteert de PowerBike. Deze ultra coole Kronan is zwart met oranje velgen en is voorzien van super brede banden waarmee je de urban jungle makkelijk trotseert. PU-logo's zitten op de bike. Heftig!

De PowerBike bestel je online op www.kronan.nl/powerbike voor maar € 339. Voor dat bedrag wordt ie ook thuis bezorgd. Wat wil je nog meer? Haal 'em in huis, die lauwe Power-Bike!



Ook je pompje kan je gemakkelijk kwijt in deze pompbuis!



Let op dit strakke nummerbord op de achterkant van de PowerBike.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

KRONAN

Je vriendinnetje (of console) kan je gemakkelijk achterop deze vet brede bagagedrager zetten (dus ook voor iedereen met een dikke chick).

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 / PS2

Het eerste deel van World Rally Championship zorgde voor een innerlijke tweestrijd. Grafisch was dit verreweg de beste rallygame die we ooit hadden gezien, de besturing kon er ook prima mee door, maar de snelheid, tjeetje, die was echt aan de lage kant. Alsof je met een volgeladen bakfiets de Mont Ventoux beklom.
Nu, we hebben het er niet meer over, deel 2 komt er aan, dus nieuwe ronde, nieuwe kansen. Laten we hopen dat Sony peper in de game heeft gestopt. De screens zien er alvast goed uit.



FORUMQUOTES

Vandaag quotes van twee topics, een over de soms matige service in winkels en een over wie de slechtste redacteur is. Staan we meteen weer met de hoefjes op de grond.
Shalami333: Laatst stond ik op de games afdeling van de V&D te kijken, vraagt er een man aan de verkoper advies voor het kiezen tussen de Gamecube, Xbox en PS2. Zegt de verkoper: "Ja, de Gamecube is meer voor kleine kinderen tot de twaalf, de PlayStation is voor vanaf twaalf en de Xbox is meer voor volwassenen. Ik was bijna een discussie aangegaan met de verkoper. Volgens mij zijn de drie consoles helemaal niet voor bepaalde leeftijdsgroepen of zo. Als ik die verkoper was zou ik een ander advies geven, bijvoorbeeld vragen van welke spellen de koper het meeste houdt, enz.
Ndimension: Laat me raden, het was een vrouw?
Sick_Man: Zoiets heb ik ook eens gehad.. ik wou Mario Paint hebben voor de SNES, dus wij naar de Dixons (vergeef me, ik wist niet beter), en mijn moeder (die het toen zou financieren) vraagt aan de verkoper wat het nou precies was. Begint die gast een lulverhaal over dat je met Mario Paint alleen maar stempeltjes kan maken. Ik zeg dus dat dat niet zo is, begint die vent opeens tegen ons uit te vallen: "ja als u het zo goed weet dan zoekt u het maar lekker zelf uit" en loopt weg.
Jasper: Slechtste = Muriëlle wil ze professioneel gaan schrijven met de droogheid van de PU. Ja, dat gaat niet samen.
Lenny: Geen slechte redacteurs, wel soms slechte reviews...
Qixz: Jan is een drol... die aap zegt bij elke multiplatform game die ook op de PC uitkomt dat het er op de PC toch wel strakker uitziet... duh... die malkeez speelt op een PC van 1000'en Hoerowz... logisch dat die dan betere graphics heeft dan een Cube van 219 euro.
Orangestar: Boris z'n argumentatie zuigt, maar z'n humor roelz.
Bobje: Jeroen zuigt!

SPLINTER CELL

WORK IN PROGRESS 4



Alweer de vierde update over de aankomende stealth-spy game Splinter Cell. Deze maand behandelen we de spy gadgets. Deze bepalen voor een groot deel de replay waarde van Splinter Cell.

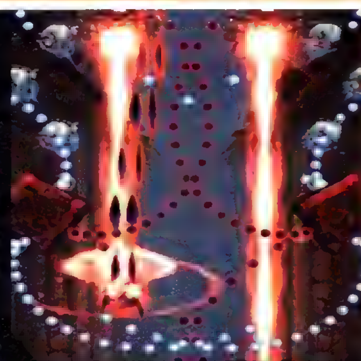


PU: Wat zijn de favoriete gadgets die jullie Sam meegeven?
SC- Team: Wow, dat zijn er te veel om op te noemen. Zijn geweer bijvoorbeeld is multifunctioneel en doet dienst als superwapen én verrekijker. We zijn erg trots op de thermo-vision omdat het de gameplay daadwerkelijk beïnvloedt en je een voordeel hebt in donkere ruimten. En de sticky camera is enorm handig; het stelt je in staat mini-cameraatjes op plafonds en muren te schieten zodat je verder gelegen ruimten op afstand kunt verkennen. In totaal heeft Sam de beschikking over 14 gadgets plus nog wat verrassingen.
PU: Sam heeft eigenlijk maar twee schietijzers: een pistool en zijn supersonische geweer. Is dat niet wat weinig?
SC-Team: Kijk, SC is geen shooter maar een stealth game. In een oude versie van het spel kon Sam wapens van vijanden oppakken maar dat had totaal geen zin, aangezien Sam's geweer multifunctioneel is. Hij kan er mee snipen, snel mee vuren, kort mee vuren...enzovoorts. Kortom, Sam heeft geen andere guns nodig. En zeker geen bazooka aangezien het juist de bedoeling is zolang mogelijk onopvallend te blijven.
PU: We lazen ergens de term 'duo' gadgets. Wat wordt daarmee bedoeld?
SC-Team: Duo gadgets zijn gadgets die elkaar aanvullen, met andere woorden gagdets die handig zijn om samen in een bepaalde situatie te gebruiken. Het zijn dus gewoon de bestaande gadgets van Sam. Zo kun je met je cameraatje op een buigzame draad onder een deur door heen kijken om te zien wat er achter gebeurt. Vervolgens kun je proberen het slot van die deur te kraken met je lock pick. Een slot 'lockpicken' zonder dat je weet wat er achter die deur allemaal gebeurt, is een groot risico.
PU: In een adventure zijn bepaalde voorwerpen vaak alleen maar op heel specifieke plekken te gebruiken. Hoe werkt dit in SC?
SC-Team: In principe kun je alle gadgets waar je maar wilt gebruiken. Sam is niet gebonden aan speciale plaatsen in een level of gebeurtenissen die 'getriggered' worden. Uiteraard zijn sommige gadgets in bepaalde situaties handiger om in te zetten. Een andere keer heeft het totaal geen zin om een gadget te gebruiken, maar dat maakt niet uit. De vrijheid en de open structuur van het spel dagen spelers uit te experimenteren. Met als gevolg dat de bad guys en de puzzels op verschillende manieren omgebracht/opgelost kunnen worden.



IKARUGA NAAR CUBE

Ikaruga is het vervolg op Radiant Silvergun, een van de beste 2D-shooters aller tijden die alleen voor Sega's veelgeplaagde Saturn verscheen.
Eerder werd de veelbelovende opvolger van Treasure al aangekondigd voor de Dreamcast, maar gelukkig (die hadden we al op zolder gezet) werd onlangs bekend dat de game in een opgepoetste versie tevens voor de Cube zal verschijnen. Waarschijnlijk zal de titel aangepast worden voor de Westerse markt.



■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ **Vivendi zit in erg zwaar weer** (en dan drukken we ons nog voorzichtig uit). Om wat meer geld in de angstig lege kassa te krijgen, denkt men er over de gamesdivisie af te stoten. En voor potentieel geïnteresseerden, zit daar best wat lekkers tussen. Zo denkt Jan er sterk over zijn spaarcentjes niet in zijn huwelijk te stoppen, maar in de overname van Blizzard. Te koop zouden dan ook Sierra en Universal Interactive zijn.

■ De faam van onze redacteuren reikt al tot de eilanden! Tijdens een korte vakantie op Ameland werd Jurjen naar eigen zeggen drie maal daags belaagd door fans en handtekeningenjagers. Helaas zijn PU-fans steevast jonge knapen, wat onze man uit Assen heeft doen overwegen om **lid te worden van een R&B-gezelschap**. Meer kans op vrouwelijke fans, zo schijnt het.

■ Nintendo komt met een **platinum GBA**. Een absoluut collector's item, aangezien ze maar sporadisch worden verkocht (tegen de normale prijs overigens). Alhoewel Jurjen al 145 GBA's heeft, wil hij deze toch ook hebben.

■ Moet toch pijnlijk zijn voor de PC-freaks, **Halo 2** komt bijna nog eerder op de Xbox uit dan deel 1 op de PC. Dan word je dus dubbel gek als je Windows crasht.

■ Er komt een Bob the Builder game. Laten we lekker links liggen, of het moet een **Bob the Bodybuilder** game worden, dan zal J.J. 'm graag willen doen.

■ **DTM Race Driver** op de PS2 werd weer een stukkie uitgesteld. En dat terwijl het spel helemaal af was. Helaas stond de Duitse productiefabriek waar de CD's worden geperst onder water. En da's lastig persen.

■ **Het Engelse leger** oefent intensief met de multiplayer van Half-Life. En nu maar hopen dat ze straks in Afghanistan niet denken dat ze na een kogel weer respawnen naast een rots.

■ Je gelooft het gewoon niet, maar er schijnen plannen te zijn om een film te maken van de **Duitse versie van A2 Racer**. Zelfs blinden willen dat toch niet zien.

■ Davilex komt met **Knightrider** voor de PC en PS2. Kijk voor die perstrip willen wij een uitzondering gaan maken. Ster David Hasselhoff heeft momenteel namelijk een vet alcoholprobleem en we willen hem wel eens lam tegen Kit zien aanzeuren.

■ De op zich coole documentaire over het maken van MGS2 wordt door sommige gasten als **Milking Gear Solid 2** genoemd. Dat zouden wij nu nooit durven zeggen...

DVD'S ENZO

MURIËLLE

ALI

Will Smith bestudeerde de boksstijl van Muhammed Ali aandachtig en da's te zien ook. De scènes in de ring, en dan vooral het beroemde gevecht tegen Foreman in Kinshasa, de Rumble In The Jungle, zijn op een indringende manier gefilmd. Maar Ali is meer dan een serie aan elkaar geschakelde boksscènes. De film laat de overgang zien van bokser Cassius Clay naar legende Muhammed Ali.
Behalve een biografisch verslag van het leven van de Champ, geeft de film ook een heel vet tijdsbeeld weer. Malcolm X, een persoonlijke vriend van Ali, en Martin Luther King worden allebei vermoord tij-



dens een dieptepunt in Ali's carrière. De corrupte Nation of Islam deed er nog een schepje bovenop door Ali te schorsen toen hij blut was. Will Smith staat zijn mannetje, een must see.

BANDITS

Billy Bob Thornton en Bruce Willis zijn de bankrovers Terry en Joe. Ze hebben een uitzonderlijke techniek om hun banken te beroven. De avond voor de eigenlijke overval gijzelen ze namelijk de bankmanager, ze blijven slapen en de volgende



ochtend gaan ze gewoon mee naar het werk, om dan vervolgens met behulp van de sleutels van de bankmanager de bank te beroven.
Terry en Joe worden tegen wil en dank de helden van het volk. Als Terry per ongeluk Kate (Cate Blanchett) mee naar huis neemt, lijkt het tij gekeerd voor de "Sleepover Bandits". Er ontstaat een driehoeksrelatie die nogal wat ingewikkelde situaties oplevert.
De combinatie Terry, een hypochonder (iemand die altijd denkt dat ie een enge ziekte heeft) en Joe, een bikkel van weinig worden, werkt goed in deze film. Bandits zit vol cynische grappen en is een vermakelijke film.

LARGO WINCH

De strip is oké, de game is bout en de serie is al niet veel beter. Largo erft de "W-groep" van zijn vermoorde pleegvader Nerio. Er is een geheimzinnig manuscript dat teruggevonden moet worden en er is beef binnen de groep.
Meerdere vijanden doen hun best om Largo uit de weg te ruimen, maar Largo en zijn onhandige sidekick Simon blijven ondanks alle dolle avonturen natuurlijk ongedeerd.
MacGyver meets Commissaris Rex maar dan zonder hond. Op deze dvd staan drie afleveringen en als bonus krijg je een weinig spectaculaire making of. Geef mijn portie maar aan fikkie.



NEW RELEASES

Je had het al door maar The Lord of The Rings ligt inmiddels in de winkels. Behalve de spectaculaire film staat er een mooie preview op van Two Towers, de tweede LOTR-film en kun je de making of van de eerste bekijken. Er staat ook een preview op van de game Two Towers.

6-08-02 — From Hell
From Hell is het verhaal van Jack The Ripper met Johnny Depp als Jack. Tegen een lekker schimmig décor, namelijk het Londen van twee eeuwen geleden, wordt de ene hoer na de andere omgelegd.

Half september — We Were Soldiers
Mel Gibson speelt een belangrijke rol in een oorlogsfilm van Saving Private Ryan-achtig kaliber.

Half september — Joy Ride
Drie jonge gasten besluiten een grap uit te halen met een vrachtwagenchauffeur en da's niet slim want het blijkt een psychopaat te zijn.

Half september — Orginal Sin
Banderas speelt een Cubaan die denkt dat hij de perfecte vrouw gevonden heeft in Julia Russell (Jolie). Als ze hem smeert met zijn creditcards, weet ie wel beter.

September — Panic Room
In het nieuwe optrekje van Jody Foster zit een soort schuilkelder met dikke deuren, een camerasysteem en nog meer foefjes waardoor je er veilig bent. En wat blijkt? Die paniekkamer gaat van pas komen...

19-11-02 — Spider-Man
Nog even wachten maar dan heb je ook wat. De man in de rode pyjama beweegt zich in een wel hele vet special effects flick soepel over het scherm. Nu maar hopen dat die extra features ook vet zijn...

■ SQUARE / GBA

Onlangs kondigde Square in Japan vier toekomstige releases aan voor de Game Boy Advance (let op: de indicaties van releasedata zijn bedoeld voor Japan).
Chocobo Successor (eind 2002), Seiken Densetsu (zomer 2003), "New" Final Fantasy Tactics (winter 2002/2003), Final Fantasy: Crystal Chronicle (lente 2003; koppelbaar aan de GameCube-versie).
Wat we van die Chocobo Successor moeten verwachten weten we niet, maar na de aankondiging van Seiken Densetsu hing Jurjen in de gordijnen. Volgens hem is dit namelijk de Japanse titel voor Secret of Mana, een van zijn all-time favo RPG-tjes.
Volgens de laatste berichten heeft Square ook besloten dat het de Japanse Final Fantasy 3 niet langer zal uitbrengen op de WonderSwan maar de klassieker liever doorschuift naar de Game Boy Advance.




"Hé Doris, hoor 's, ik ben Boris."



Skate is natuurlijk de host. Toch zullen de uitzendingen op tijd beginnen.

Eindelijk is het zover! Een écht gamesprogramma op de Nederlandse televisie. Geen saaie promofilmpjes met een droge voiceover, geen geanimeerde presentatie-robots, geen digibabes met paars haar maar een programma dat games en gamers serieus neemt.

BLAMMO TV & POWER UNLIMITED PRESENTEREN

GAMEKINGS

Power Unlimited en Blammo TV brengen je wekelijks Gamekings, een 25 minuten durende show waarin je niet alleen je favoriete PU redacteuren tegenkomt maar waarin je ook kennis maakt met de crème de la crème van de internationale gamesindustrie.

TOTAL LOSS!

Vanaf eind oktober zijn we wekelijks te zien op de coolste zender van Nederland, The Box. We doen verslag van alle grote events, feesten en beurzen en zijn niet te beroerd om tot het uiterste te gaan.
Zo krijg je niet alleen reviews van de vetste games op je scherm maar in het kader van Colin McRae Rally 3 rijdt onze Boris bijvoorbeeld een Ford Focus van Codemasters totaal in de prak in de Franse Alpen. Kijk, dat is nou die onderzoeksjournalistiek die we zo verschrikkelijk misten op de Nederlandse TV!

NIET ZACHTZINNIG

Je kunt van ons niet alleen de nieuwste roddels uit de gamesindustrie horen maar ook de laatste nieuwsfeiten, reviews en previews. Daarin gaat het er niet bepaald zachtzinnig aan toe want de meningen op de redactie willen nog wel eens van elkaar verschillen!

DE VETSTE

Gamekings wordt mede mogelijk gemaakt door Microsoft, Nintendo, Sony en Free Record Shop. Dat betekent dat de complete Nederlandse hardware industrie achter het programma staat. De pro PlayStation anti Gamecube discussies behoren dus vanaf eind oktober voorgoed tot het verleden. Het gaat bij ons puur en alleen om de vetste games en niets anders!
In de volgende Power Unlimited lees je alles over uitzendtijden en over de items die je bij ons kunt verwachten. Tot dan!


Het hele PU team werkt mee, inclusief oudgedienden Dre en Ruben.


"Dames en heren, het live-verslag van 't gaatjes-kijken gaat zo beginnen."


Nog steeds even cool, onze ouwe Ruubster.


Hilarisch, een interview op 15 meter afstand van het rechte eind. ROOAAAH! U zegt?


Het blijft een stelletje apen, maar ze hebben wel ballen!


Geen droge shit, maar vette lol.

DE FEITEN

Wat?
[illegible]
Hoe?
[illegible]
Wanneer?
[illegible]
Waar?
[illegible]
Hoelang?
[illegible]
Wie?
[illegible]

20 NIEUWS

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Dat er bij het kopen van games verschil van prijs was tussen winkels, wisten we wel. Dat het soms zo veel kan schelen, niet. Het blad Digitailing deed **een prijscheck van GTA 3** bij verschillende winkels. En tussen de duurste en goedkoopste aankoop zat maar liefst 16 euro verschil.

■ Daar willen we wel bij aantekenen dat het bij de goedkoopste aanschaf om een aankoop via internet ging en dat je daar waarschijnlijk verzendkosten dient te betalen. In ieder geval laat de test wel goed zien dat rondshoppen en even over internet surfen **veel geld kan schelen**.

■ De nieuwe processor van Sony kan een triljoen berekeningen per seconde maken. Die hoeveelheid wordt weergegeven met de term **Teraflop**. Volgens ons meer de ideale aanduiding voor elke game van 3DO en Davilex.

■ Ken Kutaragi, de big boss bij Sony, is **een behoorlijk bikkel**. Hij meldde dat het hem geen ene moer kon schelen als Microsoft de prijs van de Xbox opnieuw met de helft zou verlagen. De PS2 zou dan nog steeds goed verkopen. Heb je gelijk in Kenny boy, maar wij kennen wel enkele miljoenen gamers die deze prijsverlaging wél op prijs zouden stellen. En o ja, pleur dan gelijk je eigen console in prijs omlaag. Zijn we allemaal blij.

■ Wij denken dat dit ook snel gaat gebeuren trouwens. Net als de prijs van de Xbox. **Ergens in september of oktober gokken we.** Met minimaal 100 piek (fuck the euro)

■ Eindelijk is het dan zo ver, **onze eigen TV-show**. Iedereen doet mee, ook Ed. Hij is contractueel vastgelegd om de ondertitels te maken.

■ Overigens is Skate in de picture om naast GameKings ook nog een eigen **The Late Show** te doen.

■ En wedden dat de helft **die grap** niet snapt...

■ **Hoe verneuk je een beetje je eigen pressmeeting?** Activision houdt elk jaar op hun Activate, een mega party met vrachtwagens vol booze en de dag erna de presentatie van de games. Ideale volgorde... Als de journalisten al niet half dood zijn, dan zijn het wel de eigen medewerkers die iets te diep in het glaasje hebben gekeken.

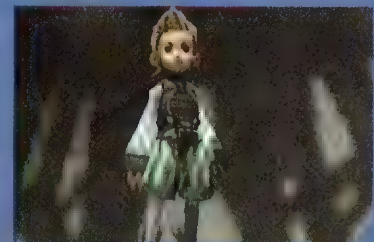
■ Aan de andere kant, met halfdichte ogen kun je ook niet zien wat er mis is met een spel en irriteer je je niet aan **Tony Hawk 15**.

■ We weten nu eindelijk waarom de **Xbox het in Japan nog niet zo goed doet**. De huiskamers daar passen zo'n beetje in de console van ome Bill.

FINAL FANTASY CHRONICLES / NGC

Yep, we hebben de eerste plaatjes van de eerste Final Fantasy voor de Cube. Ze zijn onttrokken aan een Japans reclamespotje dus is de kwaliteit niet al te best, maar toch wilden we ze jullie niet onthouden.
Er bereiken ons trouwens steeds meer berichten dat deze RPG behoorlijk zal afwijken van voorgaande delen uit de FF-serie, geruchten spreken zelfs van realtime-gevechten.

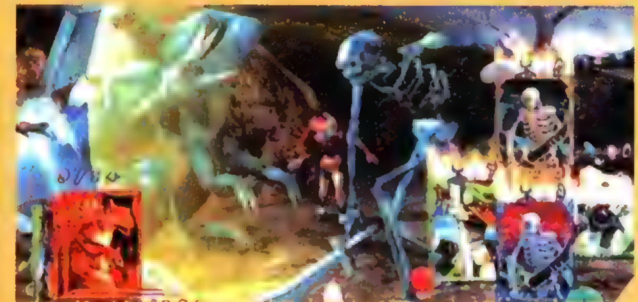




LOST KINGDOMS 2 / NGC

Lost Kingdoms al uitgespeeld? Je kunt alweer uitzien naar de opvolger, waarvan we hier de eerste screens afdrukken. Het lijkt erop dat je weer stevig met gevechtskaarten kunt smijten!





CONSOLE WAR HEVIGER DAN OOIT

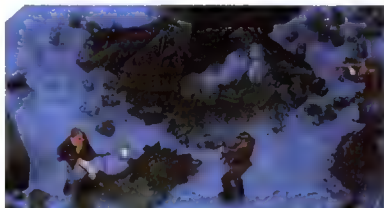
In de Powerspy voorspelden we een prijsverlaging van de Xbox en de PS2, inmiddels (dit stukje is nog na de deadline getikt) weten we het zeker. Sony nam het initiatief en Microsoft reageerde binnen een dag. Ongekend in gamersland, want normaliter werken de hardwareproducenten met een draaiboek, waarin ze van tevoren bepalen wanneer de prijs gaat dalen. Ditmaal liep het echter anders. Sony had de Europese prijs nog niet naar 265 euro verlaagd, of Microsoft liet een persbericht uitgaan, waarin ze meldde dat de Xbox 259 euro ging kosten. Toen wij dit stuk schreven was nog niet bekend of dit ook de Nederlandse prijs was. Mogelijk ligt die nog vijf tot tien euro lager, dus hou de advertenties in de gaten. Er zijn sowieso veel goodies te behalen bij de aanschaf van next gen consoles. Dus check echt wat elke winkel te bieden heeft.
Iets zegt ons dat dit overigens niet de laatste prijsverlaging van dit jaar is. Waar je vroeger weer een klein jaartje moest wachten, fokken met name Sony en Microsoft elkaar momenteel zo op, dat de boel best nog wel eens een aantal tientjes omlaag kan gaan de komende maanden. And we don't mind.

ONLINE GAMEN



DEMOCHECK

ANOTHER WAR
De meeste RPG's zitten vol elfjes, druïden en orcjes. Another War is origineler en speelt zich af ten tijde van WO II. Aardige demo maar wel een beetje kort.
Score: ★★★
http://aw.gry-online.pl/index_en.html



CELTIC KINGS
Celtic Kings is een middeleeuwse RTS die je echter ook als adventure kan spelen. Riddertje trainen en kasteeltjes hakken of als groepje helden ronddolen. Een niet al te bijzonder voorproefje vind je op onderstaand webadres.
Score: ★★
www.celtickings-game.com

TOTAL CLUB MANAGER
Championship Manager is al jaren de ongekroonde koning onder de voetbalmanagers. Met Total Club Manager 2003 gaat niemand minder dan EA in de aanval. Dikke demo van 270 Mb.
Score: ★★★★
www.totalclubmanager.com

FARSCAPE
Ik was niet bijster onder de indruk van deze team-based action RPG. De game is gebaseerd op het sci-fi universum van de serie Farscape
Score: ★★
www.farscapegame.com

NEW WORLD ORDER
Lekker knallen in de nieuwe multiplayer bèta van Project Three Interactive's New World Order die een stuk stabieler is dan de vorige versie.
Score: ★★★
www.p3int.com/downloads_NWO.asp



RTCW: ENEMY TERRITORY

De uitbreiding voor Return To Castle Wolfenstein wordt een stand-alone game. Enemy Territory zal deze winter voor midprice in de winkels liggen.
De game komt met een nieuwe singleplayer campagne, nieuwe multiplayer maps, nieuwe wapens, bots support, een nieuwe klasse – de Covert Ops – en een aangepaste Engineer.
De multiplayer experience uit het origineel stond als blauwdruk voor de nieuwe singleplayer campagne die je nu als BJ Blazkowicz samen met een team (bots dus) moet volbrengen.
Uiteraard kennen deze maps ook weer hun weerslag in de nieuwe multiplayer speelmodes, zodat zowel qua singleplayer als multiplayer er voor iedereen wat te halen valt. Vooral de nieuwe multiplayer componenten zal het succes van RtCW online alleen maar vergoten. Meer nieuws vind je op:
www.activision.com/games/wolfenstein/news/index.html



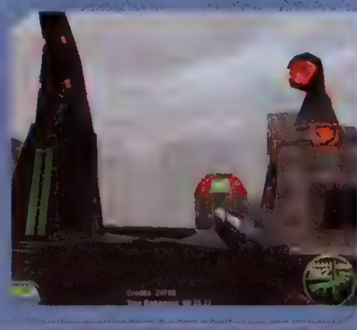
MOD VOOR NEVERWINTER NIGHT

BioWare heeft zijn eerste, officiële add-on mod voor Neverwinter Nights gereleased.
Wizard War is bedoeld voor twee à vier magische karakters die behoorlijke powers hebben opgebouwd. Het is dan ook alleen voor wizards, sorcerers en bards met een behoorlijk level (15+) weggelegd. Spelers die zich slechts af en toe beroepen op magische krachten, kunnen hier maar beter vandaan blijven.
Je kunt de Wizard War Mod downloaden van dit webadres en hopen dat BioWare nog meer tools in petto heeft de komende maanden:
http://nwn.bioware.com/downloads/module_warwizards.html



MODS & MAPS

■ Is die Wizard Mod voor Neverwinter Nights niet je ding, hier vind je nog tal van andere Mods voor NWN:
http://nwn.bioware.com/downloads/modules.html
■ Blizzard heeft de nieuwe Warcraft III 1.02 patch gereleased.
■ Zin in een horrorshock, slachtpartij en fan van Half-Life? Dan is de mod Scientist Slaughterhouse wel wat voor je. In deze singleplayer mod is het de bedoeling zoveel mogelijk wetenschappers op zo bruut mogelijke wijze om te brengen. Heerlijk sadistisch. Te vinden op
www.planethalflife.com/ssh/
■ Westwood is soms niet te tevreden over een map en laat die dan voor wat het is. Westwood fansite CNCDEN pakte de halfafgemaakte map op en maakte hem netjes af. Voor de C&C Metro map moet je dus hier zijn:
www.cncden.com/ren_ackmaps.shtml.
■ Op zoek naar nieuwe courses en golfers voor de game Sid Meier's SimGolf? Sla je virtuele balletje dan als de wiedeweerga naar http://simgolf.ea.com/dloads/



ONLINE FLASH

■ Doom III wordt voornamelijk een singleplayer game met beperkte multiplayer Deathmatch voor vier personen. Een multiplayer update zal naar alle waarschijnlijkheid wel als add-on verschijnen. Doom III verschijnt overigens ook 100 % zeker voor de Xbox.



■ Blink je uit in Quake? Dan moet je echt eens afreizen naar de jaarlijkse QuakeCon. De winnaar van de Quake3 one on one competitie ging dit jaar met 20.000 dollar naar huis. Daar kun je vast wel een PC van kopen die Doom III kan draaien.
■ Er komt een tweede add-on voor Ghost Recon. Naast nieuwe singleplayer missies ontbreken ook nieuwe multiplayer maps niet, evenals nieuwe wapens.
■ Tribes: Fast Attack is niet meer. Deze Tribes 2 bonusbox zou het originele Tribes 2 bevatten plus bonus maps, extra wapens én speelmodi die in de PS2 versie Tribes: Aerial Assault komen. Maar Sierra vond het een te mager aanbod voor de fans en heeft het project gekilled.
■ Vlak voordat deze PU naar de drukker ging, hoorden we dat de UT2003 demo nog maar een week van ons verwijderd was. Als het goed is moet die felbegeerde download er dus NU zijn!
■ Online battelen met Warcraft III is weken geteisterd door cheaters die gebruik maakten van een maphack (Fog Of War werden door lame cheaters uitgeschakeld). Inmiddels heeft Blizzard de hack onder controle en worden cheaters resoluut verbannen! Way to go!
■ Fans van Battlefield 1942 kunnen een fansite kity downloaden om een eigen website op te zetten. Checken op www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/home.jsp
■ Zoals we al verwacht hadden: Star Wars Galaxies is uitgesteld. De MMORPG moet nu Q1 2003 uitkomen en ook daar hebben we zo onze twijfels over…

XBOX

SCORE 86

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	9



BLINX
THE TIME SWEEPER

Artoon / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/blinx



JAN

Met Blinx wil Artoon veel meer dan een nieuwe actieheld creëren. Blinx geeft het platformgenre letterlijk en figuurlijk een nieuwe dimensie. De vierde, wel te verstaan...

Voor de nitwits, de vierde dimensie is die van tijd; het door mensen verzonnen principe om orde en regelmaat in hun levens te scheppen. Maar zou het niet fantastisch zijn als je diezelfde tijd kon beïnvloeden? Dat je zelf kon bepalen hoe snel of hoe langzaam de klok doortikt?
Hoe vaak ik niet op het station aankwam rennen en voor mijn neus de laatste trein zag wegrijden omdat ik net 10 minuten te lang in de kroeg was blijven hangen? Precies! En altijd weer te laat van huis weg gaan voor een afspraak zodat ik 150 km/uur op de snelweg moet planken om toch op tijd bij die perspresentatie te zijn.
Of je het nou leuk vindt of niet, tijd beheerst je leven. Je moet op tijd naar je werk, naar school, hebt zoveel uur voor een tentamen, je moet deadlines halen anders wordt Ed boos en ga zo maar door.
Wat zou het toch fantastisch zijn als je de hele wereld om je heen kon stil zetten. Of beter... situaties mocht overdoen om je fouten ongedaan te maken. Of nog beter, vooruit jumpen in tijd zodat je weet wat er komen gaat.
De voordelen zijn onuitputtelijk. Die bijdehante opmerking tegen die mooie chick terugdraaien zodat je geen glas water in je gezicht gesmeten krijgt. Meedoen aan Weekendmiljonair, Robert ten Brink een verkeerd antwoord geven, even terugspoelen en dezelfde vraag opnieuw gesteld krijgen en dan het goede antwoord kiezen.
Het moge duidelijk zijn, controle over tijd is controle over alles, en dat gegeven heeft ontwikkelaar Artoon aangegrepen om Blinx te creëren. De eerste echte 3D platformer voor de Xbox.

RED DE PRINSES

Blinx is een ongebruikelijke held. Een kat met Xbox groene ogen en een stofzuiger die scheurtjes in de tijd repareert. Klinkt vreemd? Nee, een dikbuikig loodgietertje met een Chiel Montagne snor en een Italiaans-Engels accent, die de wereld redt en miljoenen fans krijgt... dat klinkt aannemelijk.
Hoe dan ook, Blinx is een Time-Sweeper. Samen met zijn mede snorhaardragende vrienden houdt hij het verloop van de tijd in de gaten. Alles gebeurt in de Time Factory waar lopende banden, machines, mechanismen en enorme radarwerktuigen op de milliseconde strak lopen. Alle denkbare werelden worden gecontroleerd via enorme monitoren en mocht er ergens eens een tijdfoutje ontstaan dan rukken de TimeSweepers uit om de foutjes op te zuigen.
Alles loopt lekker totdat op een kwade dag een paar bad guys flinke gaten in de tijd maken in een bepaalde wereld. De mooie, schone prinses van die wereld wordt bovendien 'live' op televisie gekidnapt. Dit alles laat Blinx niet over zijn kant gaan. Een prinsesje schaken is tot daar aan toe, maar de wereld in een tijdloze chaos veranderen... dat kan natuurlijk niet! En de speler - die in de poezelige huid van Microsoft's nieuwe mascotte kruipt - heeft er zijn pootjes vol aan.


"Ach je moet maar denken; een vallende kat komt altijd op z'n pootjes terecht."

BLINX SUCKS!

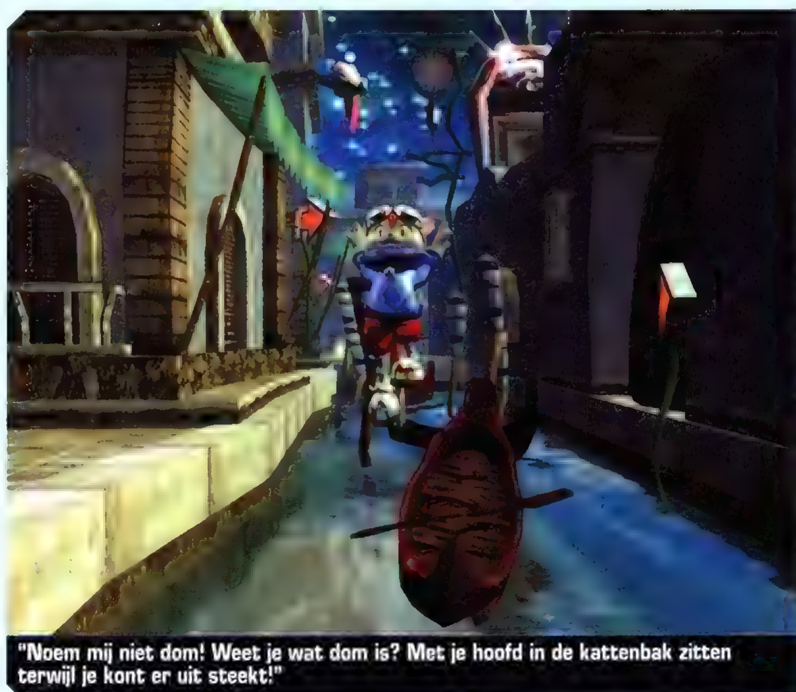
Tijdinconsequenties uiten zich op twee manieren. Er ontstaan allerlei tijdkristallen die Blinx met zijn stofzuiger, de TS1000, kan opzuigen. En er vormen zich allerlei vreemde Time Monsters. Blinx moet alle monsters verslaan om een level te completeren.
De stofzuiger kan echter ook junk opzuigen. Dit zijn kisten, bullebakken, parkbankjes... alles dat niet vastgepind aan de grond staat. Op cartooneske wijze zuigt Blinx alles en iedereen op om ze later tegenover monsters weer uit te spuwen. Je verzamelt dus je eigen munitie.
Daarnaast verzamel je goud en tijdkristallen. Gouden muntjes leveren je credits op waarmee je in de Shop een betere uitrusting en nieuwe modellen stofzuigers kunt kopen. Bijvoorbeeld een TS2000; die heeft een hogere zuigkracht en kan grotere voorwerpen opzuigen en uitspugen. Of de Sand Sweeper die zand opzuigt en muntjes kan blootleggen. Daarnaast kun je banken en prullenbakken gebruiken als verplaatsbare opstapjes om op hogere plekken te komen. Of je zuigt jezelf vast aan plafonds en klimplanten en vervolgt zo je weg.

TIJDKRISTALLEN

De tijdkristallen vormen echter de sleutel tot Blinx' mogelijkheid om tijd te beïnvloeden. Maar het zou een beetje flauw zijn als je voortdurend de tijd om je heen kon veranderen. Daarom komen tijdkristallen in


"Als ik denk aan een mooi behaard poesje, krijg ik spontaan een stijve staart."


"Ik zuig stof of ik stofzuig, that's the question."


"Noem mij niet dom! Weet je wat dom is? Met je hoofd in de kattenbak zitten terwijl je kont er uit steekt!"



BORIS & BLINX



"Microsoft moest een stunt uithalen om de Japanse markt te veroveren met de Xbox. Daarom hebben ze een Japanse developer gestrikt die er niet vies van was om een game te ontwikkelen voor een console waarvan de meeste Japanners vinden dat ie lelijk en veel te groot is.
De Japanners hebben daar misschien wel gelijk in maar de techniek van de Xbox spreekt boekdelen en daar maakt developer Artoon, opgericht door de bedenker van Sonic en bekend van de Japanse underground PS2 import hit Ghost Vibration, mooi gebruik van.
Blinx is een typisch Japanse titel met lieve cartoony graphics en een pittige gameplay waar je u tegen zegt. Ik heb de game gespeeld en ik was onder de indruk. Het hele idee van tijdsbeïnvloeding in deze titel is zo goed uitgewerkt dat ik alleen nog maar een diepe buiging kan maken naar de heren in Japan.
Het is een game met visie waarin originaliteit en goed gebruik van de techniek hand in hand gaan en jammer genoeg is dat iets wat vandaag de dag nog maar heel zelden te zien is.
Microsoft's keuze voor Artoon blijkt een hele goede te zijn geweest en ik hoop dat we nog veel meer games uit deze hoek zullen zien op de Xbox om tegenwicht te bieden aan de vrachtwagenladingen PC ports die ongetwijfeld binnenkort hun weg naar de Microbox zullen vinden.

BORIS

verschillende vormen. Je kunt er maar vier tegelijk verzamelen waarvan er minstens drie dezelfde moeten zijn. Heb je twee gele en twee paarse dan krijg je geen time power-up. Heb je wel drie dezelfde kristallen verzameld, dan krijg je één tijdelijke tijdbonus en heb je vier dezelfde kristallen bij elkaar gezocht, dan krijg je twee sappige tijdbonussen.
Echter, er liggen nooit vier dezelfde tijdkristallen bij elkaar en dat betekent langer zoeken terwijl er een timer meeloopt en de monsters dichterbij komen.

LEVE DE HARDDISK

De bediening van Blinx is kinderlijk eenvoudig. De ene stick beweegt Blinx, de andere de camera. En via de actieknoppen kun je springen, zuigen/schieten en het tijdmenu oproepen. Eenmaal in het bezit van tijdbonussen (die je waar en wanneer je maar wilt kunt gebruiken), begint de fun pas echt.



Op vrijdag eet ie vis. Blinx is natuurlijk katholiek.



Stoer? Als dove kat onder geparkeerde auto's slapen, dat is stoer.

Afhankelijk van de kristallen die je wegsnaait, kun je pauzeren, vooruitspoelen, vertragen, terugspoelen en opnemen. Uiteraard levert dit voor Blinx behoorlijk wat voordeel op en zijn deze TimeSweep moves cruciaal voor het succesvol oplossen van puzzels of het verslaan van monsters en bosses.
Het is de harddisk van de Xbox die dit alles in goede banen leidt. Die loopt voortdurend te pompen en te ratelen om Blinx' acties op te nemen. Hierdoor is het mogelijk om de tijd op ieder gewenst moment te beïnvloeden en ben je niet afhankelijk van voorgeprogrammeerde plekken. Dit staaltje Xbox techniek levert unieke gameplay features op.

KOMT TIJD, KOMT BLINX

Je rent over een brug en je hoort 'krak' ! Op hetzelfde moment stort de brug in en begin je aan een lange val; een donkere ravijnbodem tegemoet. Je drukt snel op rewind, de brug wordt weer heel, je valt terug en je kiest een andere route.
Is een bewegende platformpuzzel te lastig voor je? Druk op slowmotion en je kan in 'normale tijd' eenvoudig van platform naar platform springen. De record functie is het gaafst. Stel, het lukt je maar niet om een boss te verslaan. Terwijl je al parkbankjes schietend met een reuze Barbapappa figuur vecht, druk je de record functie in. Na een tijdje is de opname klaar. Je drukt op rewind en vervolgens val je de boss nog eens aan, maar nu samen met de zojuist opgenomen dubbelganger-geest Blinx. Het monster valt niet jou maar de opname aan, jij rent achter het beest en bestookt hem op zijn zwakke plek. Monster uitgeschakeld.
Tot slot nog deze. Je wilt naar de overkant maar het gebied is gescheiden door water. Pauzeer de tijd en je kunt over de kolkende rivier lopen zonder weggespoeld te worden. Je voelt je even de Messias.
Dit zijn slechts een paar voorbeelden van 'het spelen met de tijd' en het is ook niet zo dat er maar één oplossing voor alle confrontaties en puzzels is. Je dient wel zuinig met je kristallen om te springen en het loont zeker om doelgericht te verzamelen en niet zomaar ieder tijdkristalletje op te pakken.
De tijdbonussen zijn natuurlijk niet alleen inzetbaar tegen monsters of puzzels. Je moet ze zelfs gebruiken om bij speciale secrets area's te komen of om zeer gewilde powerups te pakken te krijgen.

SPINNENDE GRAPHICS

De looks van Blinx zijn uniek en prachtig tegelijk. Het is duidelijk dat de mannen van Artoon aan Sonic en


"Alweer met 3-0 gewonnen. Mijn cattenachio-systeem is niet te verslaan."


Een kat in het nauw maakt rare sprongen.

Nights hebben gewerkt want met name de invloeden van die laatste game zien we terug in Blinx.
Toch weet het spel dankzij zijn unieke uitgangspunt een geheel eigen, tekenfilmachtige wereld te creëren die aantrekkelijke en technisch hoogstaande eyecandy biedt. Zoom in op Blinx' pilotenbrilletje en je ziet de omgeving in real-time gereflecteerd worden. Doordat de speelwereld door de tijdscheurtjes gewarped is, is niets zoals het lijkt. Gebouwen hangen krom, bruggen staan op instorten, straatjes en paden liggen schots en scheef, dag en nacht vinden simultaan plaats en de wezens die je tegenkomt zijn allesbehalve normaal.
Blinx bewandelt verschillende werelden (Mijnen, Waterwereld, Zandwereld, Sneeuwwereld et cetera) en allemaal kennen ze hun eigen kunststukjes. Met name de waterwereld is echt waanzinnig fraai en heeft de mooiste lichtinval die ik in tijden heb mogen aanschouwen. Maar het is vooral sfeer die deze grafische krachtpatserij oproept en daarmee bijdraagt aan de eigen feel van Blinx.

DE TIJD VLIEGT

Is het dan allemaal alleen maar Whiskas-Walhalla wat de klok slaat? Nee, Blinx heeft wel degelijk zijn kattige streken.
Zo ligt de snelheid van de game naar mijn mening te laag (tussen de 30 en 40 frames per seconde). Hierdoor jogt Blinx meer dan dat ie rent en dat is in het begin wel even wennen. Zeker van de makers van Sonic waar absurde, popperslikkende snelheden altijd het credo waren. De 'pace' zit de gameplay nergens in de weg, maar er zijn momenten dat je zou willen dat Blinx een brullende Bouvier achter zijn staart aan had zitten.
Daarnaast zijn de levels van Blinx nogal klein. In totaal zijn er een slordige 40+, maar je hopt ze snel door. Hoeveel netto uur gameplay dit precies oplevert weet ik niet, maar de tijd vliegt als je Blinx speelt (al is dat ook een goed teken natuurlijk).
Nou zegt de kwaliteit van de gameplay mij meer dan de lengte want ik heb liever een originele game waar je warm van wordt, dan 300 uur herhalingsoefeningen. Wil je bovendien alle secrets, powerups en kristallen hebben of een andere tijdtactiek uitproberen, dan zul je sommige levels opnieuw willen spelen (waardoor je meteen nog eens geniet van de grafische pracht en de bizarre werelden die op je scherm tot leven komen).
Bovenstaande minpunten zijn sowieso vergefelijk want de gameplay is zo fris en vermakelijk dat iedere platformliefhebber Blinx een flinke aai onder zijn kinnetje zal willen geven... prrr, prrr, prrr. ◄


Voor wie sta je je nu uit te sloven? Katja Schuurman?

PLATFORMLIEFHEBBERS?

Ik zie de forumpostes van de anti Xbox-aanhang al weer voor me op het Powerweb: 'Blinx is een vervelende haarbal', 'Blinx is een loopse kater', 'Mario is beter' of andere uitingen van die strekking.
Ook al heb je het niet op Microsoft's spelcomputer, het zijn juist platformliefhebbers - met voorkeur voor Mario of Monkeyball - die extra geïnteresseerd zouden moeten zijn in deze game. Naast de traditionele platform fun, de weirde werelden en aantrekkelijke battles, geeft de tijdcontrole een extra laag aan de traditionele gameplay elementen.
Daarnaast ontpopt Blinx zich al snel tot een aandoenlijk karaktertje dat zonder te veel pretenties de speler op tafel laat dansen van plezier (en niet de muizen). Dus doe die oogkleppen af en speel deze game. Blinx verdient het en ik verzeker je, dit beestje is een blijvertje. En niet alleen door zijn negen levens.


"Doe een beetje rustig aan vanavond Blinx, anders word je weer wakker met een kater."


Nee, het is geen gitaar. Probeer je The Cats na te doen of zo?


Het is groen en bang voor de douane: een bolletjeskikker!

Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk

PC

SKATE

VERWACHT: Q3 2002

[redacted]

Zucht... die zwoele zomeravonden op het strand waarbij de drank rijkelijk vloeide en de dames gewillig waren. Beach Life doet fraaie herinneringen herleven.



BEACH LIFE

Tijdens mijn meest recente perstripje verzorgde Eidos big shot Ian Livingstone zelf de presentatie van hun aankomende titel Beach Life. Dan zal het wel om een toptitel gaan, want voor minder komt ie volgens mij z'n bed niet uit...

Toen ik (op tijd!) het vliegtuig ingedoken was, op weg naar Stade de France in Parijs, liet ik eventjes mijn fantasie de vrije loop. Zo zag ik een stadion voor me met in plaats van een grasmat, een gigantisch strand waarop tientallen beach babes vrolijk rondhuppelden om zogenaamd de game te promoten. Met het geringe aantal journalisten dat was uitgenodigd voor deze presentatie móest ik daar wel scoren. Wat er in mijn fantasie verder gebeurde, is overigens niet bestemd voor print. Nou, eenmaal gearriveerd bleek er inderdaad volop zand en water aanwezig te zijn. Alleen, de presentatie van de game bleek gewoon samen te vallen met een paar weken durend strand evenement, waar kids aan verschillende sporten (beach football, surfen, beach volley etc.) konden doen.
Het ergste van alles was toch wel dat het opsporen van minimaal geklede dames nog lastiger was dan mij verslaan met een potje Pro Evolution Soccer.
Ach ja, het kan niet altijd feest zijn, al had Eidos best wat ruimte in het budget mogen vrijmaken voor een handjevol schone dames. Zeker als het gaat om een titel als Beach Life.

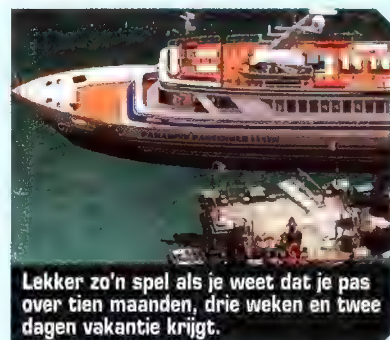

Verderop staan de kraampjes voor boeren en buitenlui.

BIERTJE?

Om nog even op de heer Livingstone terug te komen: deze manager sim die zich op een twaalftal eilanden afspeelt, blijkt uit zijn brein ontsproten te zijn. Dikke kans dat ie in de weken voorafgaand aan de presentatie flink wat research gedaan had, want de goede man had een kop zo rood als een kreeft.
Anyway, laat ik maar effe lullen over de game zelf, want van mijn ervaringen in 't stadion wordt verder niemand vrolijk.
Twaalf eilanden dus, waarbij het de bedoeling is dat elk eiland door jouw toedoen uitgroeit tot een ware trekpleister voor vakantiegangers. Elk eiland kent een ander scenario met meerdere opdrachten.
De ene keer moet je ervoor zorgen dat haaien niet al teveel gasten opvreten, terwijl je op een ander moment weer moet inspelen op de toenemende vergrijzing op een eiland. Daarnaast is het natuurlijk zaak om al je gasten tevreden te houden. Hiervoor dien je elk eiland op de juiste manier in te richten. Plant een paar lifeguards op een strand en minder mensen zullen verzuipen, bouw een restaurant wanneer mensen beginnen te klagen over de afwezigheid van een goeie eettent, of maak het bier dat in de beach bar getapt wordt een tikkie sterker terwijl je de prijs laag houdt. Hoe meer blije mensen, hoe meer geld er in het laadje komt.
Da's flink nodig ook, want het planten van palmbomen, het in elkaar timmeren van casino's en zwembaden en het schoonhouden van de eilanden kost natuurlijk ook behoorlijk wat centen.

SSS

Vanzelfsprekend heb je als manager een heleboel personeel onder je. Zo kun je bijvoorbeeld schoonmakers, bouwvakkers, security mannetjes etc. aan het werk zetten. Ze moeten wèl betaald worden en goed ook, want zodra je gaat korten op hun salarissen worden ze ontevreden en zal de kwaliteit van de gedane arbeid teruglopen.
Allemaal leuk en aardig, maar jullie willen natuurlijk gewoon weten of er ook een flinke dosis sex, drugs en rock 'n roll in de game te vinden is, toch? Eigenlijk moeten jullie daarvoor niet bij mij zijn, want een game waarvan de makers beweren dat 'sun, sea and sex' de boventoon voeren, kan mij niet ranzig genoeg zijn. Geen wipjes op het strand? Geen leuke game, klaar.
Nee hoor, ik overdrijf. Of Beach Life het echte vakantiegevoel zal weten te benaderen is natuurlijk nog maar de vraag (het blijft een computerspelletje), maar zodra we de reviewable versie van deze sim binnen hebben, zullen we hierover een goed oordeel kunnen vellen. Het ziet er in ieder geval redelijk hoopgevend uit allemaal.


Lekker zo'n spel als je weet dat je pas over tien maanden, drie weken en twee dagen vakantie krijgt.



Kijk, dat bedoel ik nou met 'de snikkel in de champagne'.



Het heeft geel haar en draagt een rokje? Een kanariegrietje! Hahahahaha.

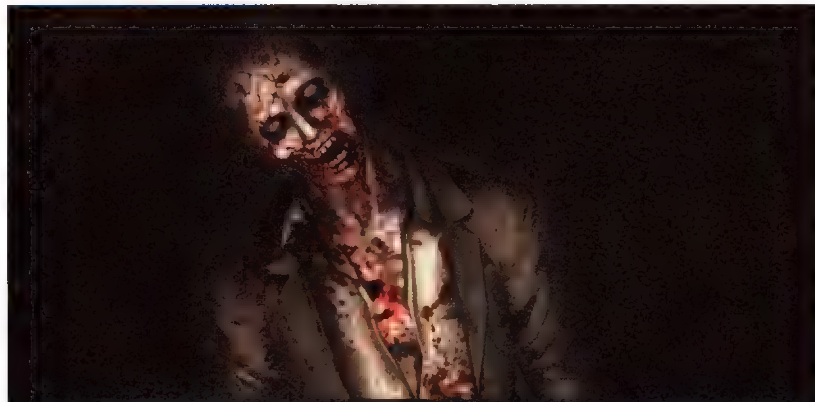
GAMECUBE

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.com

VERWACHT: 2003



Als ze Resident Evil en Eternal Darkness hebben overleefd, kunnen Cube-bezitters alweer watertandend uitkijken naar een volgende bak vers verrotte zombies.





"Ik zeg 't nog één keer: deze dame slaapt in het bovenste bed!"



De studio-opnames voor Bassie en Adriaan en de gezellige zombies lagen goed op schema.

RESIDENT EVIL ZERO



Terwijl we de trauma's die we in de remake van Resident Evil opliepen nog aan het verwerken zijn, werpen we alvast een blik vooruit naar het volgende deel in de horrorserie: Resident Evil Zero!

Resident Evil mag dan de ongekroonde koning zijn van het interactieve horrorgenre, erg veel vernieuwends heeft de serie ons sinds het eerste deel uit 1996 niet gebracht. Nog engere monsters, meer schokeffecten, grotere omgevingen en, vooral in de recente remake, mooiere beelden, dat was het wel zo'n beetje. Met deel 4, zo belooft Mikami, zullen we onze ogen niet geloven als we de geheel nieuwe vorm van spelterreur over ons heen krijgen gestort, maar tot die tijd zullen we het moeten doen met deeltje nul.
Resident Evil Zero, waarvan we een vroege versie speelden, wordt de laatste Ressie in de old school style, maar wel met enkele unieke extraatjes en de grootste speltechnische vernieuwing tot op heden.

TEAM ZAPPING

Laten we die grote speltechnische vernieuwing meteen maar even onder de loep nemen. Deze wordt team zapping genoemd, wat betekent dat je in het spel vrij bent om op ieder gewenst moment te wisselen tussen de twee figuren waarmee je de horrortrip doorloopt.
Je begint het spel met het jongste lid van het S.T.A.R.S. Bravo team, Rebecca Chambers. Met een druk op de X-knop sta je plots in de stoere stappers van Billy Cohen, een mysterieuze tattoo-dude.
De twee zullen moeten samenwerken om puzzels op te lossen. Billy vindt bijvoorbeeld een sleutel die hij met een keukenliftje naar de etage boven hem verplaatst, waar Rebecca hem oppikt.
Als de twee hoofdrolspelers zich in dezelfde kamer bevinden, kun je de computer opdracht geven om het niet bestuurde personage te laten volgen. Tijdens gevechten kun je zelfs beide personages tegelijk besturen, waarbij de gele stick het tweede personage laat lopen en draaien. De dubbele vuurkracht komt goed van pas, want je wordt vaker dan ooit belaagd door groepjes vijanden van soms wel zes zombies tegelijk!
Er zit één groot nadeel aan het dubbelspel: je overlevingskansen zijn plots een keer zo klein. Als je partner sterft, is het namelijk ook voor jou game over. Denk dus goed na, voordat je je laatste herb opeet!

BESTE GRAPHICS OOIT?

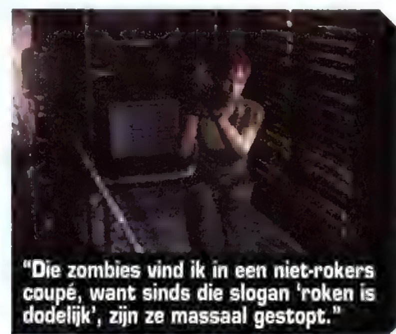
Zero doet mee aan de prequel-rage, wat betekent dat de game ons gaat vertellen "hoe het nu eigenlijk allemaal begon". Daarvoor mogen we dit keer zonder Railrunner instappen in een rammelende dubbeldekkertrein, de Ecliptic Expres, en dat levert hele mooie plaatjes op.
Doom 3 schijnt fraaier te zijn, maar tot die monsterknaller in de winkel ligt, zou de eretitel "beste graphics in een videogame ooit" best eens naar Resident Evil Zero kunnen gaan. Hiervoor halen de makers weliswaar tricks uit door polygonen en speciale effecten tegen stilstaande achtergronden te plaatsen, maar goed... dit doen ze zo kundig dat je de touwtjes niet meer ziet hangen.
Neem bijvoorbeeld de subtiele visuele details die je werkelijk de illusie geven dat je aan boord bent gestapt van een trein die met hoge snelheid ergens naartoe dendert. Je ziet de omgeving trillen, opgehangen pollepels zwenken heen en weer en flessen rollen over de grond. Het water in een gootsteen deint op en neer en druppelt langzaam op de vloer.
Als de trein door een bos rijdt, wordt het maanlicht gebroken door de bomen, met stroboscoopachtige lichteffecten als resultaat. Dit binnenvallende licht wordt weer weerkaatst door metalen voorwerpen. Als je naar buiten loopt, word je getrakteerd op de mooiste stortbui die je ooit in een game over je heen hebt gehad, en kun je genieten van de schitterende manier waarop de koplampen van de trein de voorbijsnellende rails verlichten.

DUBBELE BODEM

Natuurlijk kijken we uit naar de vernieuwingen die ons in deel 4 zijn beloofd, maar tot die tijd vinden we het helemaal niet erg om nog een old school RE te ondergaan, vooral niet met zulke waanzinnig mooie graphics en een intrigerende dubbele bodem in de gameplay. Lang leve de zombies! ◄



"Belachelijk! Twee Euro voor een Fristi! Nou, die gozer heeft z'n laatste consumptie verkocht!"



"Die zombies vind ik in een niet-rokers coupé, want sinds die slogan 'roken is dodelijk', zijn ze massaal gestopt."

7 Studios / Midway / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.midway.com

PLAYSTATION 2

BORIS

VERWACHT: Q3 2002

Ooit wilde ik ridder worden als ik groot was, maar het werd een baan bij de Power Unlimited. Ook niet verkeerd want nu kan ik stoere ridder games spelen zoals Legion.

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Heb je ooit het boek gelezen van Koning Arthur? Die shit is de bomb. Met Lancelot die verliefd wordt op Guinevere (of zo) maar toch Koning Arthur niet wil verraden. De tovenaar Merlijn die sprekend op mijn oude wiskundeleraar leek en nu weer helemaal hip is dankzij het succes van de Harry Potter boeken (iedereen weet dat die gast van Zweinstijn eigenlijk gebaseerd is op Merlijn). Anyway, Legion: The legend of Excalibur speelt zich af in die Koning Arthur periode. Er was toen nogal wat gezeik in het land en Lancelot en zijn vrienden moesten er regelmatig op uit om af te rekenen met een stel opstandige boeren of een paar monsters.

Dat komt allemaal weer terug in de game want we hebben hier te maken met een rasechte kruising tussen een RPG, een adventure en een gauntlet-achtige hak en moord titel.



De fotograaf liet z'n modellen altijd een uurtje in de vrieskou wachten. Stonden ze beter stil.

DIABLO

Koning Arthur kan ridders aannemen in zijn groep en hij kan ze gebruiken in zijn gevechten. Je bent vrij flexibel in de manier waarop je de verschillende leden van de groep wilt gebruiken.

Het is de tactiek die komt kijken bij dit spel die het RPG element een diepere betekenis geeft. Verder is deze game meer een soort Gauntlet of Diablo of pak 'm beet elke andere game die daarop lijkt. Je moet vijanden afslachten en veel verder gaat het allemaal niet.

Dat is ook niet erg want het spel is niet bepaald pretentieus. Hakken en moorden met een RPG sausje en je bent klaar maar toch ook weer niet. Er gaat bijvoorbeeld veel tijd zitten in het samenstellen van je groep. Je moet dit weloverwogen doen want de A.I. van de tegenstanders is vrij goed.

STOFFIG

De graphics van deze game zijn oké. De animaties zijn mooi maar we hadden toch het idee dat de PlayStation 2 meer kan dan dit. Het past uiteindelijk goed bij deze game want er is wel meer dat verbeterd kan worden, en wellicht gebeurt dat in de laatste fase ook nog..

Qua spel als geheel lijkt Legion ons toch een beetje te simpel. Je verwacht op een of andere manier gewoon meer van een game waarin de helden uit je kindertijd een hoofdrol spelen. Maar ja, Koning Arthur is natuurlijk al heel lang dood dus misschien dat dat verklaart waarom de gameplay in deze preview-versie soms wat stoffig overkomt. ◄



Laat maar liggen, er zit geen statiegeld op 'm.

Criterion / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.burnout2.com

PLAYSTATION 2

JEROEN

VERWACHT: Q4 2002

Je hebt soms van die titels die eerst door de hardcore goedgekeurd dienen te worden alvorens er een vervolg voor een breder publiek wordt gemaakt. Zo kwam er Burnout 2.

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Het concept van Burnout werd eind vorig jaar door de meest strenge groep gamers (lees hardcore) zeer lovend ontvangen. Reden dus om de game snel voor de massa aantrekkelijk te maken. Het is daarom dat deel twee iets laagdrempeliger zal zijn en wat leuke goodies bevat voor de casual gamer.

POLITIE

Zo is er een Pursuit mode aan de game toegevoegd. Dit houdt in dat je plaats neemt achter het stuur van een politiewagen en al scheurend boeven aanhoudt. Dat de massa dit tof vindt heeft EA al aangetoond met de succesvolle Need For Speed (Hot Pursuit) serie.

Een ander punt waaruit blijkt dat de game geschikt is gemaakt voor de massa, is de Tutorial mode. Je zult jezelf nu op de GT mode moeten bewijzen alvorens je deel kunt nemen aan de game.

In principe is er natuurlijk niets mis mee om een game als deze voor een breder publiek toegankelijk te maken, echter, het kan ook faliekant misslopen. Zo kan de moeilijkheidsgraad zo drastisch dalen dat iedere onbenul de game in een ruk uit kan spelen en dan is de lol er heel snel af.

KNISPERSCHERP

Op dit moment moeten we wat betreft de moeilijkheidsgraad het antwoord nog even schuldig blijven; wel is duidelijk dat de graphics knisperscherp zijn (voor een zeer vroege versie wel te verstaan) en is het gevoel van snelheid weer overduidelijk aanwezig.

Daarnaast zijn er wat kleine verbeteringen ten opzichte van het origineel te bespeuren, zoals het heerlijke swish geluid van de nitro, het gillen van de turbo en het pruttelende geluid van de uitlaat. Verder zijn de diverse wegen werkelijk volgestouwd met verkeer, waardoor je echt het gevoel hebt in een grote, levendige stad te rijden, en zijn er nieuwe weersomstandigheden waarop de wagens anticiperen.

VERKEER

Echter, er moet nog wel wat gebeuren als het gaat om de A.I. van het verkeer. Zo reageren de overige weggebruikers nog exact hetzelfde en even voorspelbaar als in het origineel. Weliswaar toeteren je tegenliggers en zullen ze uitwijken, maar we willen iets meer zien.

We hopen snel een review versie in ons bezit te krijgen om alle ins en outs over Burnout 2: Point Of Impact met jullie delen. ◄



Uit recent onderzoek is gebleken dat rijinstructeurs relatief gezien het vaakst kunstgebitten dragen.



Die Ferrari's rij ik er makkelijk uit met m'n Mazda variomatic.



"Stoppuh; het komt nou eenmaal van rechts en we willen geen brokken maken."

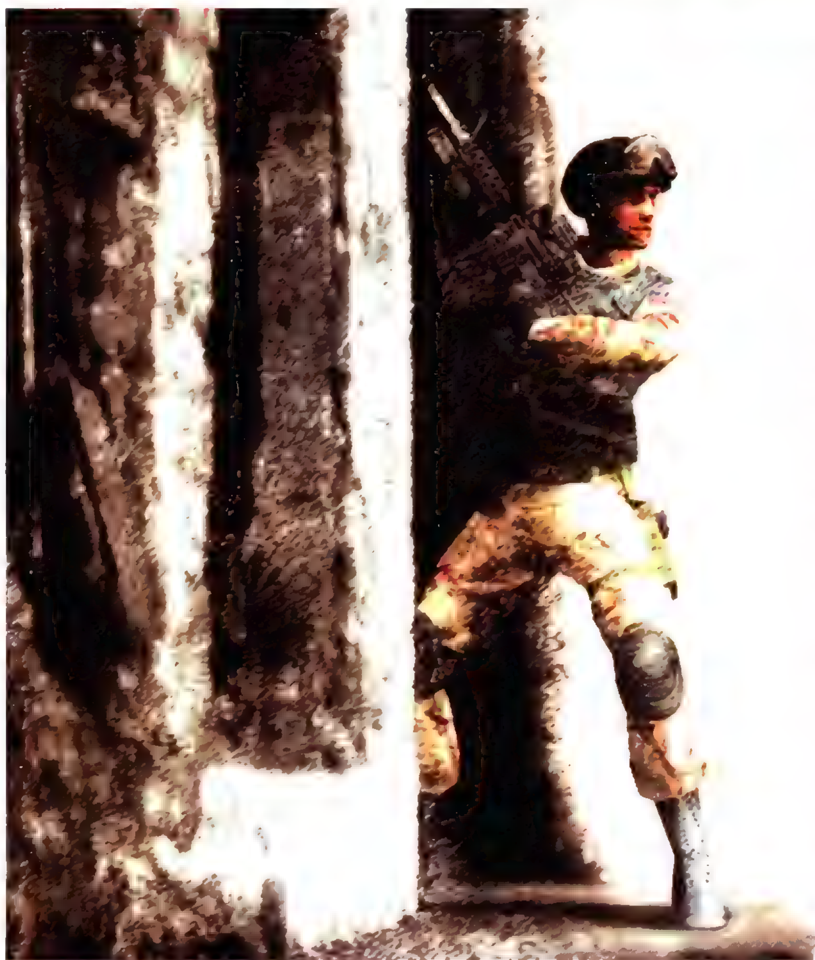
Novalogic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.novalogic.com/games/DFBHD PC

VERWACHT: Q4 2002

JAN



Black Hawk Down kan Novalogic opnieuw op de kaart zetten, al staan de nieuwe Rainbow Six en SWAT klaar om de concurrentie af te snijden.



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Na vier keer de voxel-engine te hebben gebruikt, stapt de Delta Force serie eindelijk over op nieuwe techniek. Het zou een keertje tijd worden...

Zoals de titel al doet vermoeden is deze game losjes geënt op de gebeurtenissen in Somalië toen de Amerikaanse troepen orde op zaken wilden stellen onder de naam Operation Restore Hope.
De game heeft niks met de film te maken en dat is maar goed ook want van dat walgelijke stukje patriottisme ging ik persoonlijk over mijn nek. Het is bekend dat Amerikanen zelfs van de meest dramatische gebeurtenissen nog iets heldhaftigs weten te maken, maar de film BHD is bijna geschiedvervalsing.
Hoe dan ook, in de game heb je de controle over US Army Rangers en eenheden van Delta Force. In de missies zul je voornamelijk guerrilla legertjes van lokale warlords moeten uitschakelen. Het decor is voornamelijk de Somalische hoofdstad Mogadishu, al zul je ook buiten de regio mogen knallen.
Helikopters spelen een belangrijke rol want deze kunnen manschappen droppen, voor back-up zorgen, op bepaalde punten pick-ups verzorgen en dat allemaal real-time en ingame. Ook kun je van tijd tot tijd plaatsnemen in een chopper en baddies vanuit de lucht over de kling jagen. Ook in multiplayer is dit mogelijk hetgeen ongetwijfeld tot vermakelijke Deathmatch taferelen zal leiden.

COMMANCHE FORCE

Novalogic gooit de voxel-engine overboord en gebruikt voor Black Hawk Down de proprietary engine, dezelfde grafische motor die Commanche 4 gebruikt. Het gevolg is dat je enorme uitgebreide en weidse gebieden krijgt voorgeschoteld, die heel wat realistischer overkomen dan de enorme leegte van menig Delta Force level van voorheen.
Zo zijn de steden behoorlijk indrukwekkend tot leven gewekt en zul je de daken, steegjes, trappen en balkonnetjes moeten gebruiken in je jacht op warlords en hun handlangers. Qua looks neemt Delta Force een aantal flinke stappen vooruit al moet het buigen voor games als Rainbow Six Raven Shield.
Het voordeel van de Commanche 4 engine is de grootte van de levels met een view van twee vierkante kilometer en daarbij kunnen sluipschutters geweren met lenzen van 1 km view bedienen. Ook het gebruik van voertuigen en het zelf vliegen met choppers moet tot de mogelijkheden behoren. Mmm, gotta love it!

MULTIPLAYER

Uiteraard zal Novalogic de multiplayer shootouts over het internet groots ondersteunen. Het succes van de eerdere Delta Force games kwam meer door de multiplayer experience dan door de singleplayer. En wie al even aan de multiplayer bèta van BHD heeft geroken, weet inmiddels dat deze erg lekker speelbaar is.
De Deathmatch games zijn behoorlijke actie georiënteerd en lijken het midden te houden tussen realisme en arcade. Zo kun je als je rent, gewoon nog spatzuiver richten met je vizier (normaliter zou je moeten schokken, zoals in Operation Flashpoint), maar een paar welgemikte schoten op cruciale plekken (hoofd, nek) is genoeg om de vijand om te leggen. Ook blijven powerups (gelukkig) weg en verzandt het spel niet in Quake taferelen wat natuurlijk totaal niet zou passen bij dit genre shooters.
De settings lenen zich uitmuntend voor Team Deathmatch en reguliere Deathmatch waarbij je uit moet kijken voor sluipschutters op de daken en zowel de smalle steegjes als de open pleinen vereisen verschillende tactieken.
Delta Force lijkt (na het debacle van Task Force Dagger en het te lang teren op de voxel-engine) weer op de goede weg te zijn, al hoop ik van harte dat BHD voor de verandering eens zonder bugs verschijnt... ◄


Deze zelfmoordcommando heeft 't niet helemaal begrepen en schiet z'n eigen kop er af.


Helikopters droppen de gevreesde bandgranaten.


"Hé wacht op mij, ik dacht dat die *HOER* riep 'terugtrekken'."


Dat kan ik met platte steentjes ook heel goed.


"Als jullie checken of de kust veilig is, bel ik wel effe een mannetje van Carglass.

GAMECUBE

Amusement Vision / Sega / Infogrames / Tel: 0402393580 / www.sega.com

VERWACHT: 2003



Een ballenbak vol speelplezier wordt wederom over ons uitgekieperd, en ik hoor niemand klagen.



MONKEY BALL 2

Monkey Ball is met 95 punten tot op heden nog steeds de hoogst beoordeelde Cube-game in PU. Vanwege enkele slordigheidjes is zelfs Nintendo's eigen Mario er niet in geslaagd om Sega's apenbal van de eerste positie te beuken! Gaat Monkey Ball 2 er nog overheen?

"Waar kunnen we die aap nog meer doorheen rollen?" Zo ongeveer moeten de vergaderingen binnen Amusement Vision zijn begonnen. Nu de validiteit van de formule 'apenbal + zwaartekracht = heel veel fun' was bewezen door het enorme enthousiasme waarmee de eerste Monkey Ball werd ontvangen, werd het natuurlijk tijd om aan de opvolger te beginnen.
Maar hoe krijg je spelers zo gek dat ze weer vol geestdrift aan het rollen slaan, en je game niet zien als een slap aftreksel van de baanbrekende voorganger?
Door je helemaal uit te leven in de meest waanzinnige levelontwerpen, de grenzen van het concept te verkennen, en meer levels en minigames te leveren dan spelers kunnen verteren, zo redeneerde het clubje van Nagoshi. Een gedachtegang die ons wel bevalt.

HOOFDSCHOTEL

De hoofdschotel voor een enkele speler wordt in niet minder dan 150 levels geserveerd. De eerste levels kun je nog een beetje vergelijken met die uit de voorganger, maar al snel rol je de bal door allerlei maffe toestanden waarbij die uit de eerste Monkey Ball plots tam en conservatief afsteken.
Spiraalachtige baanverlopen tot aan de horizon, loopings die alleen met de juiste snelheid kunnen worden genomen, golfende platformen die je als een surfer moet overwinnen, doolhoven met schakelaars, eindeloze vrije vallen en meer schuivende, krimpende, draaiende en anderszins bewegende platformen dan je lief is.
Het toetjesbuffet laat je kiezen uit een dozijn extra games voor 1 tot 4 spelers. De klassiekers Monkey Fight, Monkey Target, Monkey Bowling, Monkey Race, Monkey Billiard en Monkey Golf zijn opgeleukt met tal van nieuwe levels en allerhande powerups en extra's.
Vooral bowlen en golf voelen nu veel meer aan als complete spellen, terwijl de supersnelle Monkey Race ons goede hoop geeft dat Amusement Vision wel raad weet met de F-Zero-licentie die ze onlangs van Nintendo kregen toegespeeld.
Het pretpakket wordt aangevuld met een zestal geheel nieuwe ballenspellen, wij raden met klem aan je blikveld even te laten zakken naar de volgende alinea zodat je deze beschreven kunt zien.

BALLENPRET

Monkey Tennis is werkelijk fantastisch. Deze "minigame" speelt zoveel lekkerder dan recentelijk verschenen gelicenseerde tennisspellen dat de makers van deze mismeppers zich de ballen uit hun zak zouden moeten schamen.
Monkey Soccer is een lekker vlot, compromisloos kickertje met een lichte tafelvoetbal-air, terwijl **Monkey Baseball** juist erg compleet en, ahum, "realistisch" aanvoelt.
Vreemde apen in de bijt zijn **Monkey Dog Fight en Monkey Shot**. De eerste is een vlieg en schietspel dat we volgens de persinfo moeten zien als een soort "Mario Kart in de lucht". Monkey Shot is een schietspel dat weinig met apen en ballen te maken lijkt te hebben, maar desondanks wel goed lijkt voor de nodige fun. Dat laatste geldt zeker ook voor **Monkey Boat Race**, een even leuk als lastig timing-en-behendigheidsspelletje.

WAAR

Het achtergrondverhaal is zo debiel dat ik het hier niet durf neer te tikken, maar het is wel een mooi excuus om de ballenpret naar tien gethematiseerde werelden te brengen, van een pretpark tot het binnenste van een walvis.
Hierdoor zijn de kale omgevingen uit deel 1 dit keer volledig opgevuld met oogsnoep: lavaspuwende vulkanen, melkzuipende apen en krakende scheepswrakken bijvoorbeeld. Een nieuw bewijs dat Amusement Vision zich er niet gemakkelijk van af heeft gemaakt, maar werkelijk heeft getracht om spelers wederom waar voor hun geld te leveren.
Monkey Ball 2 biedt alles uit de eerste Monkey Ball, maar dan meer, mooier en maffer. Qua originaliteit en verrassingen zal de impact van het eerste deel moeilijk zijn te evenaren, maar dat wil niet zeggen dat we deze aap niet liever vandaag dan morgen over de redactie rollen.



Sorry jongens, Monkey Island vind je alleen op de PC.



"Zo die sla ik helemaal naar Amersfoort; naar de Apenhole. Hahahaha."


De Al Qa'ida vlinders vind je vooral in rotsachtige omgevingen.


Op weg naar chimpanspace. Hahahaha.



Wisten jullie dat: apen vlooien graag maar ze hebben ze niet.

Paradigm / Infogrames / Tel: 040-2393580 / http://terminator-game.com

PLAYSTATION 2

■ SKATE

VERWACHT: Q3 2002

Terminator: Dawn Of Fate is in aantocht en geeft ons een interessante kijk op de gebeurtenissen die plaatsvonden voor de eerste Terminator film.

TERMINATOR: DAWN OF FATE

Terminator: Dawn Of Fate is een third person shooter die speelt in het jaar 2027, twee jaar voordat het verhaal van de eerste film begint. Het volledig door mechanische technologie bestuurde SkyNet stelt alles in het werk om de mensheid volledig van de kaart te vegen en vervaardigt hiervoor allerlei moordlustige robots. Aan de rebellen van TechCom de ondankbare taak om hier een eind aan te maken.

Als speler krijg je drie van die rebellen onder je knoppen, te weten Kyle Reese (de held uit de eerste film), Catherine Luna (een special ops officer) en kapitein Justin Perry, de rechterhand van rebellenleider John Connor.

John Connor zeg je? Jawel, die guy wiens mama bovenaan SkyNet's hitlist staat. We weten allemaal inmiddels wel waarom en hoe SkyNet haar wil elimineren, toch? Terugreizen in de tijd, mams killen zodat John nooit geboren kan worden; 't is het verhaal van de film die in 1984 zo succesvol was.

Aan het trio de taak om niet alleen alle robots aan gort te knallen, maar ook te voorkomen dat de haast onverwoestbare cyborg T-800 (ofwel Arnie) Sarah Connor's ass te pakken krijgt.

GRIMMIG

De elf levels ademen stuk voor stuk een grimmig sfeertje. Van de Aarde is inmiddels weinig over en Los Angeles (waarin alles zich afspeelt) oogt ook niet echt fris meer; de ideale setting voor een Terminator game dus.

In donkere straten, laboratoria en fabrieken zal met name Kyle Reese z'n beste beentje moeten voorzetten. Hij is uiteindelijk ook degene die terug in de tijd zal reizen om te voorkomen dat Sarah gekilled wordt.

Voor die tijd is het met het drietal knallen geblazen met een stuk of twintig verschillende wapens, waaronder assault rifles, flamethrowers, C4 explosieven en plasma bolts. Onder het motto 'niet lulle maar knalle' (al loop je zo nu en dan tegen een puzzeltje aan) baan je je een weg naar het eind van de game. In deze preview-versie ogen en klinken de battles al behoorlijk goed. Ook verloopt, dankzij het goede autolock-systeem, het doden van cyborgs, vliegende hunter-killers en andere soorten blik vrij soepel.

Met de bediening (vaak in combinatie met veranderende cameraviews) had ik zo nu en dan wat meer moeite, maar al met al liet Terminator: Dawn Of Fate een behoorlijke indruk op me achter.

Ik hoop wel dat Paradigm tijd heeft om een aantal minpuntjes te verbeteren, want als ze dat lukt, zou deze game best wel eens aangenaam kunnen verrassen.



"Je wou 'm toch in je bek? Ooooh, zei je I'll be back."



"No problemo, ik kom overal in met m'n Videoland-pas en AH-klantenkaart."

In-House / EA BIG / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

PLAYSTATION 2

■ JEROEN

VERWACHT: Q3 2002

Of Shox een schokgolf veroorzaakt in het racegenre valt te betwijfelen; het lijkt op het eerste gezicht namelijk niet echt bijzonder.

SHOX

Shox is dan wel afkomstig van het EA Big label maar vertoont weinig overeenkomsten met eerdere titels als SSX of het teleurstellende Freekstyle. Shox moet het dan ook niet hebben van over the top stunts maar van arcade racen. Gewoon lekker gas geven, sliden en jumpen. Dat is al.

Dit klinkt inderdaad als boring, en het is dan ook iets meer dan de drie genoemde handelingen. Zo zijn er over de diverse parcours (24 in totaal) Shox-zone poortjes geplaatst. Als je door een poortje racet begint een timer te lopen. Afhankelijk van jouw snelheid word je beloond met brons, zilver of goud.

Er zijn in totaal drie van dit soort punten in elk parcours opgenomen. Sluit je ze alle drie af met 'goud' dan treedt er een Shoxwave in werking wanneer je de volgende maal onder een poortje door rijdt. Kom je in aanraking met de Shoxgolf dan word je als het ware meegezogen en ga je sneller dan je vijf tegenstanders.

PLATINA

Naarmate je meer 'gouden races' wint, unlock je diverse auto's, nieuwe banen en de mogelijkheid om op de beschikbare parcours 's nachts te rijden. Je kunt zelfs jouw gouden race omzetten in een platina race, waarna je nog meer extra's vrij speelt.

De versie die wij op de redactie mochten checken bevatte echter (nog?) een aantal zaken waar wij onze vraagtekens bij zetten. Zo lag de snelheid van de wagens namelijk niet echt hoog. Ik betrapte mezelf er op dat ik de gasknop onbewust steeds harder indrukte, in de hoop dat de wagen wat sneller ging.

Grafisch had ik nu ook niet het gevoel dat ik te maken had met een juweeltje. Het oogde allemaal, hoe zal ik het zeggen, als een verplicht nummer. De wagens, toch auto's met namen als de Ford Puma of een heuse Porsche, zagen er nu niet uit of men zich bij de graphics-department erg uitgesloofd had.

MOOI BOEKJE

Er moet dan ook nog wel wat gesleuteld worden aan de game alvorens EA hem succesvol in de markt zet.

Hopelijk zien wij het nodige verschil als we binnenkort de review versie ontvangen. Dan mogen ze er wat mij betreft een mooi boekje bij doen en uitleggen wat deze game nou zo speciaal maakt, want op dit moment heb ik nog geen idee.

SILVER
+429

Did you get your Shox today?



Heimwee naar Sega Rally...



Effe onder ons; haal je brons, dan rij je als een natte spons.

XBOX



VERWACHT Q4 2002

Racing Evoluzione lijkt voor de Xbox te gaan worden wat Gran Turismo voor de PlayStation 2 is. Hopelijk trekt het groene monster al het geweld en hoeven de ontwikkelaars niet te veel concessies te doen.

RACING EVOLUZIONE

Wat is hier aan de hand? Head honcho Niels die geheel persoonlijk een game gaat checken in Milaan? Heeft ie soms een schatje in dat stadje, wil ie eindelijk eens een echt lekker bakkie koffie of weet hij iets wat wij niet weten?

Toegegeven, het gebeurt maar zelden dat ik zonder bescherming van J.J., Jan of Jeroen de deur uit ga, maar dit exclusieve tripje moest ik toch echt even voor mij alleen opeisen. En in dit geval had dat toevallig niets met mijn grote liefde voor Italiaanse... eh... koffie te maken.
De trip ging namelijk naar ontwikkelaar Milestone Studios, je weet toch! Nee, niet? Check dan de gamesdatabase op onze site maar eens en tik Screamer of Superbike in. Precies, deze series wisten zo'n vijf jaar geleden dikke achten en negens te scoren. Toen was het echter nog voor de PC, nu heeft Milestone haar zinnen op de Xbox gezet, en wel met Racing Evoluzione.



Het is een work in progress, da's duidelijk.

EMOTIE

Racegames zijn niet meer wat ze geweest zijn. Waar het tot voor kort nog van circuit naar circuit jumpen was, moet er nu meer emotie en beleving in het spel verwerkt zijn. DTM Race Driver doet dit bijvoorbeeld door er een hoofdpersoon en verhaallijn in te gooien, in Colin McRae 3 zal eveneens voor een meer levensechte rallysfeer om het racen heen gezorgd worden en bij Racing



Ja, dan maak je 't jezelf als designer ook niet echt makkelijk.



Je kan er van alles op en aan pleuren maar mooier wordt ie er niet altijd op.

Milestone Studios / Infogrames / Tel: 040-2393580




'Vous n'avez pas la priorité'.

Evoluzione gaat het allemaal draaien om jouw eigen automerk.
Precies, kies een dope naam, laat er een logo van maken en begin met het ontwikkelen van je eigen racewagen. Schrik niet, hier komen geen passers en geodriehoeken aan te pas.

JOUW MERK

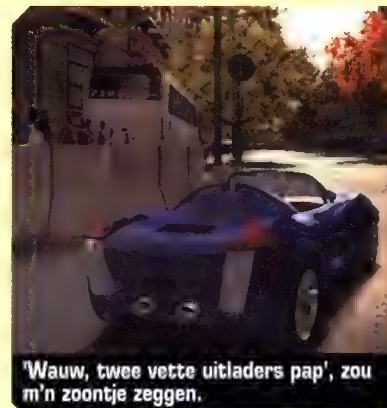
Je begint (natuurlijk) ergens in een kleine smerige garage met maar weinig middelen. Je kiest een bepaald onderstel, motorblok en wat brede sloffen uit en gaat vervolgens het geheel finetunen. Je verlengt de neus nog wat, verlaagt het geheel nog ietsje en plaatst hier en daar nog een vleugeltje.
Vervolgens zet je je eigen merk op je bolide en in een paar minuten heb je een eigen bak en kun je je gaan inschrijven voor je eerste race.
Het leuke van je eigen merk is dat je die vervolgens weer overal ziet terugkomen; boven je pitbox, op je race-outfit, op reclameborden en zelfs in de krantenartikelen na de race. De bedoeling is natuurlijk jouw merknaam aan de top te krijgen en dat doe je simpelweg door van de anderen te winnen.

RACEN

In de races neem je het op tegen bestaande merken als Volkswagen en Renault, maar ook Corvette en Porsche. In het begin zijn dit natuurlijk niet de snelste uitvoeringen, want dan zou je maar weinig kans maken. Goed, weet je nou vervolgens een race te winnen (of in ieder geval in de top te eindigen) dan zie je dat weer overal terug in de kranten en gaat de waarde van jouw merk flink omhoog. Gevolg, je kunt wat bolides verkopen en een zwaarder model bouwen om het tegen de grotere jongens op te nemen. Daarbij win je vaak ook een of meer van de bestaande wagens waar je tegen geracet hebt en kun je daar dus ook in gaan racen.
Gelukkig hebben de jongens van Milestone goede banden met de bobo's uit de autobranche en na veel heen en weer gemail, werd uiteindelijk toestemming gegeven om diverse schademodellen op de betreffende merken toe te passen. Nou is het niet zo dat ze volledig totall loss kunnen en het invloed heeft op het rijgedrag van de wagens, maar het is altijd leuk een flinke deuk in een dure Ferrari te rijden en het bevordert tevens het realiteitsgevoel.

ARCHITECTUUR

Tijdens onze rondleiding door de ontwikkelstudio stuitten we op de man die verantwoordelijk was voor het trackdesign. Deze gast bleek een heuse architect te zijn en begon dan ook overenthousiast te vertellen over zijn creaties. Soms vergat hij daarbij dat er enkel buitenlandse journalisten voor hem stonden en ging zijn Engels over in Italiaans, vergezeld van druk armgezwaai. Goed, ik begreep hem dan niet volledig, maar wat ik daar te zien kreeg was werkelijk ongelooflijk! In tegenstelling tot wat je in de meeste racegames ziet, was deze man niet alleen wat boompjes en huisjes naast het parcours aan het plaatsen, maar ontwierp hij echt complete steden. Sterker nog, hij had nog niet eens een parcours.
Deze steden zagen er zo mooi uit, dat als ze zouden bestaan, ik er meteen zou gaan wonen. Naast zijn eigen creaties had hij er ook bekende gebouwen in geplaatst, die werkelijk tot op de baksteen leken te kloppen. Uiteraard alles volledig 3D. Er stonden zelfs gebouwen in die nog niet eens bestaan, zoals de Millennium Tower, die in Engeland zou komen maar na 11 september gecanceld is. Pas als een stad af was, werd besloten hoe het parcours er doorheen zou komen te lopen. Kijk, daar houden we van! Daarbij werd rekening gehouden met de nodige variatie: beetje berg, beetje stad, beetje bos en een beetje F1.
Er zal geracet gaan worden in Europa, Azië en Amerika, en dus zullen respectievelijk historie, techniek en industrie een rol spelen in de designs.


'Wauw, twee vette uitladers pap', zou m'n zoontje zeggen.


Mwoah, doe mij toch maar een rooie.

DE BELOFTE

Grafisch is Racing Evoluzione werkelijk fantastisch, niet alleen de omgevingen zien er goed uit, maar ook de wagens zijn nauwelijks van echt te onderscheiden.
Nou staat of valt alles uiteindelijk met de gameplay natuurlijk. Ben je net als ik een Gran Turismo fan, dan is het hier een kwestie van Xbox aanzetten en racen.
De besturing wijkt slechts op één klein puntje af van die van GT en dat is het tijdens driften. Ik had het gevoel nog net iets meer met de wagen te kunnen doen op het moment dat deze aan het glijden sloeg en was daar persoonlijk wel down mee. Ik durf dan ook te stellen dat RE de GT van de Xbox gaat worden, of zelfs meer. De game heeft dan misschien niet zoveel wagens en afstelmogelijkheden, hij racet echt geweldig en maakt knipperen met je ogen tot een zonde.

OVERDAAD SCHAADT

Waar kan dit nog fout gaan, zou je denken. Toch hebben we wel vaker meegemaakt dat een game in eerste instantie veel beter leek te worden dan later het geval bleek. Je zou dit een soort wet van de remmende overdaad kunnen noemen. Je bouwt een supermooie zeilboot met alles erop en eraan om er tenslotte achter te komen dat hij te zwaar is om vooruit te komen. Je moet vervolgens allerlei dingen weglaten of aanpassen om het handelbaar te maken, waardoor het ding niet meer is wat het was.
Hopelijk is dit straks niet het geval bij Racing Evoluzione, en loopt het geheel als ze straks alles geïmplementeerd hebben, nog steeds als een zonnetje.


Zo'n vliegtuig laag bij die wolkenkrabbers... Vol gas en wegwezen!

MAAK VERRE REIZEN BRENG SOUVENIRS MEE



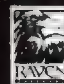
"COOL, SLICK, INTENSE AND EXTREMELY COMPELLING." PS2 MAGAZINE

En dan bedoelen we geen duffe armbandjes en beeldjes. Maar eerder diepe littekens en vier kernbommen, als je je werk goed doet. Doe je dat niet, dan keer je terug als pakketpost.

Jij bent John Mullins, een 'adviseur' die ingehuurd is om zoveel mogelijk terroristen uit de weg te ruimen om de internationale veiligheid te kunnen waarborgen.

Met het legendarische GHOUL™-systeem van Raven Software en tien missies in vijf werelddelen. Je bent gewaarschuwd, dit wordt geen vakantie.







ACTIVISION



SOLDIER OF FORTUNE®
GOLD EDITION



PlayStation®2

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

IO Interactive / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.hitman2.com

PC / PLAYSTATION 2

JAN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

SCORE 84

Hitman 2 verbetert op alle fronten zijn illustere voorganger; een blockbuster van een actionthriller voor de geduldige gamer.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

De kale huurmoordenaar is terug! In een even grimmig als spannend avontuur waar geruisloos moorden tot kunst wordt verheven.

Het originele Hitman werd door liefhebbers van de betere verhaallijn en spannende actietitels zeer gewaardeerd. Echter, ook zij konden niet om een aantal storende fouten heen, zoals de lastige besturing, vervelende bugs en de onmogelijkheid om te saven maakten het spel behoorlijk zwaar.
De aanhouders (die bereid waren een missie 27 keer opnieuw te spelen) werden echter getrakteerd op een frisse en grimmige speelervaring met het doel om als huurmoordenaar op vakkundige wijze vijanden uit te schakelen.
Een concept dat nu zijn verdiende vervolg krijgt in Silent Assasin.


"Shit man, voel me niet fit man, ben dan wel hitman, maar als ik nog lang zo zit man, krijg ik spit man." (PS2)

SAVEN

Al vanaf de eerste passen die je zet, merk je dat de controles een stuk intuïtiever werken, zowel op PC als op PS2 gaat alles (behalve het slepen met lijken) lekker vloeiend.
Je hebt de mogelijkheid om alles vanuit first-person te aanschouwen. Zo zit je iets dichter op de actie (tijdens wurgscènes erg leuk), kun je beter richten met guns maar mis je het overzicht. Ik speelde dan ook grotendeels vanuit third-person.
Een verademing is de mogelijkheid tot saven. Denk nu niet dat je tot in het oneindige je spel kunt opslaan maar, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, krijg je een aantal savegames toebedeeld. Speel je in Hard dan heb je geen enkele save tot je beschikking, maar Medium of Easy laten je wel saven, al is het nog steeds beperkt.

SNEAKEN & PLANNEN

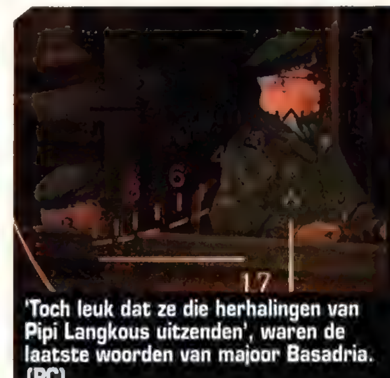
Hitman 2 bestaat uit 21 missies verdeeld over zes locaties waaronder Sicilië, Maleisië, Japan en St. Petersburg. De locaties zijn prachtig gemaakt en de graphics ogen volwassen met een cartoony touch.
Voor de verschillende settings is de hulp ingeroepen van een heuse architect. Hierdoor zijn de gebouwen trouw aan hun omgeving. Iedere tempel, villa of paleis is met veel smaak en met gameplay in het achterhoofd vervaardigd.
Balkonnetjes, steegjes, achteringangen, daken, pleintjes, riolen en tuinen creëren per missie verschillende paden en routes. Er zijn altijd meer-dere manieren om je slachtoffer uit te schakelen en dat geeft echt een kick. Planning en verkenning spelen daarbij een belangrijke rol en stealth is onontkoombaar. Sneaken, sluipen en denken... that's the name of the game!


Soms had Hitman gewoon mazzel. Zoals die keer dat die ninja wou uithalen en vergat dat ie onder een verlaagd plafond stond. (PS2)


Hieraan herken je de vakman; altijd een dubbele knoop in het wurgkoord. (PS2)

MEMORABEL & VERLEIDELIJK

Hitman 2 kent veel memorabele momenten. Zoals die opdracht om een overlopende generaal om te brengen en een belangrijk koffertje te stelen. Leuk is dat een concurrerende agent die generaal eveneens wil pakken en het koffertje wil wegsnaaien. Deze missie is echt smullen.
Andere hoogtepunten zijn de confrontaties met ninja's, de complete verkleeddoos (Hitman als chirurg, ober, postbode, kok) en het feit dat je ieder missie kunt uitspelen zonder ook maar een guard of bewaker te killen.
De variatie in de missies is prikkelend en de charme om een missie opnieuw te proberen met een andere tactiek zeer verleidelijk.


'Toch leuk dat ze die herhalingen van Pipi Langkous uitzenden', waren de laatste woorden van majoor Basadria. (PC)


Kijk maar uit Hitman; Shinji Ono is niet de enige Japanner met een zuiver schot. (PC)

PLAYSTATION 2

SCORE 81

GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	8

The Mark of Kri is een van de meest originele games van de laatste tijd; niet qua gameplay maar qua design. Prachtige animaties doen denken aan die andere Sony topper ICO.



THE MARK OF KRI



SCEA heeft zijn uiterste best gedaan om The Mark of Kri verborgen te houden voor de pers en we hadden dan ook nog vrijwel niks gezien van deze game op het moment dat hij bij ons op de redactie arriveerde, en dat komt niet vaak voor.

Mark of Kri is ontwikkeld door Sony's eigen studio in San Diego. Het is een van de eerste eigen projecten van dit veelbelovende team en als we Sony mogen geloven, staat ons nog veel meer te wachten.
Tot dusver hadden we nog weinig van deze game gezien. Jeroen heeft er even mee mogen spelen op een of ander pers event maar op de E3 nam deze titel een wel zeer bescheiden plaats in op de stand van Sony; weggedrukt door grote namen als The Getaway en Stuntman. Nou ja, het is ook wel weer eens verfrissend om een game van Sony te spelen die niet wordt gehyped en begeleid door oeverloos marketing gelul.
The Mark of Kri is een beat'em up waar de vonken vanaf vliegen. Een beetje zoals het ooit legendarische Kung Fu Master maar dan in een mooi nieuw jasje dat past bij de 21ste eeuw.
In third person perspectief zien we de jonge krijger Rau tekeer gaan tegen hordes demonisch tuig in zijn zoektocht naar het geheim van The Mark of Kri.
The Mark of Kri is een spreuk die de poorten naar een duivelse wereld openzet en zoals dat meestal het geval is met dit soort poorten en spreuken, zorgt het allemaal voor een boel gesodemieter.
De spreuk die poorten opent die voor anderen gesloten blijven, is ooit opgebroken in zes stukken. Aan Rau de opdracht die stukjes spreuk uit de handen van de demonen te houden.

HOEZO KUZO?

Rau's taak is allesbehalve simpel maar gelukkig krijgt onze gespierde en getatoeëerde held hulp van zijn favoriete huisdier, een vogel genaamd Kuzo. Het leuke van dit beest is dat het vooruit kan vliegen om de boel te verkennen en dat is niet een klein beetje handig, nee, dat is echt super handig.
Rau zelf heeft een manier van vechten die ik nog nooit eerder in een game heb gezien. Met de rechter analoge stick kun je vijanden selecteren, die Rau vervolgens met een vette combo kan afmaken. Iedere keer als je een tegenstander selecteert, wordt er een symbool van een knop toegekend aan de desbetreffende boef en één druk op diezelfde knop zorgt ervoor dat Rau zijn dodelijke werk begint.
Dit systeem blijkt prima te werken en geeft het spel net dat beetje extra diepgang. En dat is zeer welkom, zeker omdat Rau in het begin maar drie tegenstanders kan selecteren. Naarmate je verder speelt, worden dat er gelukkig steeds meer (aan het eind zijn het er negen), en tegen die tijd heb je het battlesysteem helemaal door.

WAPENS

Het camerawerk laat, zoals eigenlijk wel viel te verwachten, het nodige te wensen over.
Het komt vaak voor dat je het overzicht volledig kwijt bent en gewoon maar blijft hakken op de tegenstanders die je al geselecteerd had. Het is nu eenmaal zo dat er teleurstellend weinig van dit soort games zijn waarbij de camera wél goed is uitgewerkt. Maar ja, dat is weer een ander verhaal.
Laten we het liever over de wapens van Rau hebben. In het begin heeft onze stoere krijger een zwaard. Het stelt niet veel voor maar het is een zwaard. De damage die het doet is beperkt maar het wapen is snel in gebruik en dodelijk genoeg om een heel eind mee te komen.
Kom je wat verder dan krijg je de beschikking over de traditionele speer waarmee de Nieuw-Zeelandse Maori zichzelf graag verdedigen. Deze speer doet veel damage maar is traag en werkt op de zenuwen. Dat komt omdat het switchen tussen de wapens belachelijk omslachtig is. Hierdoor kun je niet even snel je zwaard pakken als je met kleinere tegenstanders te maken krijgt. Dat is nep.

Sony Computer Entertainment America / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.playstation.com

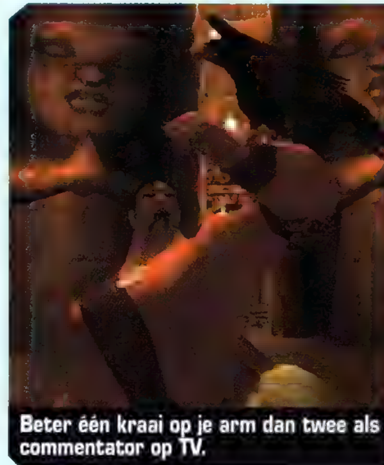


LEREN WAARDEREN

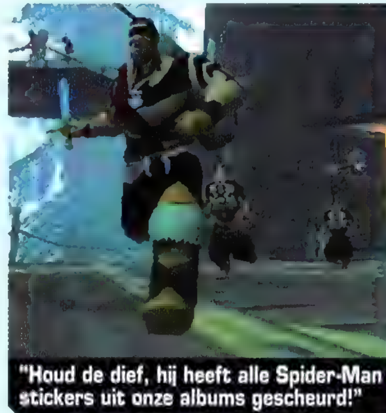
Gelukkig biedt de bijl uitkomst. Rau wordt een ware moordmachine als hij deze jongen in handen krijgt want met de bijl moet je niet fokken. Het ding is eigenlijk té krachtig maar omdat je verderop in het spel met grote groepen vijanden tegelijk moet afrekenen, is ie wel erg handig.
Ook de kruisboog is dope. Zeker als je na verloop van tijd door krijgt dat je niet op iedereen hoeft af te stormen om hun hersens in te beuken maar dat deze game ook genoeg stealth met zich meebrengt; hetgeen het spel er gelijk een stuk interessanter op maakt.
Mark of Kri is sowieso een spel waarbij je door het begin heen moet bijten. Het duurt namelijk even voordat je het begint te waarderen. Het is bijna als het lezen van een dik boek. Het begin is saai maar naarmate je begint te begrijpen waar het allemaal om draait, wordt het steeds boeiender.
The Mark of Kri blijkt een spel te zijn dat steeds weer voor verrassingen weet te zorgen. Neem bijvoorbeeld de graphics; die zien er niet alleen schitterend uit maar geven het spel ook een hele specifieke identiteit. In het begin denk je dat je een Disney game speelt maar al snel neemt het bloedvergieten zulke groteske vormen aan dat het snel bekeken is met de kiddy stuff.

AFSLACHTEN

We worden er de laatste tijd van beschuldigd dat we anti Sony zijn maar dat is echt klinkklare onzin. Sony heeft zich gewoon meerdere malen schuldig gemaakt aan het creëren van een hype rond games die in geen enkel opzicht vernieuwend waren.
Gelukkig maar voor Sony dat het met games als The Mark of Kri komt want dat maakt een boel goed.
Het is geen perfecte game want de wapenselectie, de camera, het aantal wapens, de tegenstanders en het gebrek aan multiplayer features laten nog wel wat te wensen over maar design-wise is deze game een juweeltje.
Dankzij de prachtige animatie en de geweldige sfeer waait er een verfrissende wind door deze game die wij ook hopen aan te treffen in toekomstige projecten van Sony. Tot die tijd ga ik door met het bloederig afslachten van tegenstanders. Hmmm ik heb er al weer zin in.


Beter één kraai op je arm dan twee als commentator op TV.


Zo'n enorm lang zwaard, dat kan je niet wegsteken. Of is ie uitschuifbaar? Opblaasbaar? Uitvouwbaar?


"Houd de dief, hij heeft alle Spider-Man stickers uit onze albums gescheurd!"


'Zoals het zwaard is vermoordt ie z'n gasten.'


"Hé vriend, trek je dat zwaard er weer uit als je terugkomt. Ga me anders dood vervelen aan die muur."


Jahaaa, hij is écht dood hoor (thuis controleert ie ook tig keer of het gas wel uit is).


Rau liet z'n zwaarden altijd ver voor het seizoen slijpen. Was 't nog lekker rustig.


En daarna meteen checken of de zwaardensliep z'n werk goed gedaan heeft.


De man die sneller onthoofdt dan z'n schaduw.

GAME BOY ADVANCE

Senari Interactive / Reflections / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.driver2.com

SCORE 86

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	8

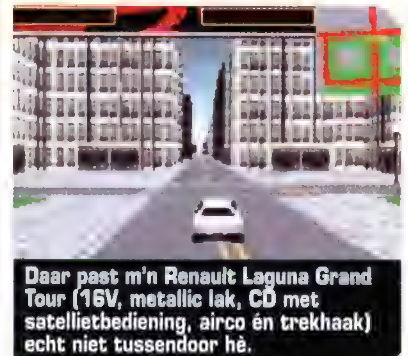


J.J.

Hou je van racen, actie en bezit je een GBA, dan is dit een game die je blind kunt kopen. Gegarandeerde fun... als je de paar smetjes tenminste negeert.




Nou, nou; ben jij niet een ietsie pietsie heel klein beetje, een over-driver?


Daar past m'n Renault Laguna Grand Tour (16V, metallic lak, CD met satellietbediening, airco én trekhaak) echt niet tussendoor hè.



"Ik neem effe een shortcut, er is toch geen smeris in de buurt."

DRIVER 2

Terwijl iedereen het heeft over Reflection´s nieuwe game Stuntman, verschijnt vrijwel gelijktijdig een oudje van hen op de GBA: Driver 2. Gemakzuchtig incashen of een aanschaf waard?

Driver 2 is een poort van de PSX-versie; en is, in tegenstelling tot de PlayStation game duidelijk een stap vooruit ten opzichte van z'n voorganger op de GBC. Waar je daar loodrecht van boven op een pixelig wagentje keek, loop je hier echt rond in de fascinerende 3D wereld die Driver heet.

NAAR Z'N MALLEMOER

Een PSX regelrecht naar de GBA poorten kan niet. Developer Senari Interactive komt echter een heel eind door gebruik te maken van een raycasting engine. Die zorgt ervoor dat de complexe stedenstructuur van Chicago en Rio de Janeiro prachtig worden opgebouwd op je scherm.
Je rijdt echt door een levende stad, met wandelaars, medeweggebruikers, palen, bomen, terrasjes, vuilnisbakken, etc. En alles kun je naar z'n mallemoer rijden. Opzienbarend en nog niet eerder vertoond op de GBA.
En het houdt daar niet op; hoofdpersoon Tanner kan à la GTA 3 in een wagen stappen, er weer uitstappen en weer een andere bak roven. De wagens zijn van verschillende kanten gerenderd, zodat je heuse 360´s kan maken, compleet met rookwolken en brandend rubber.

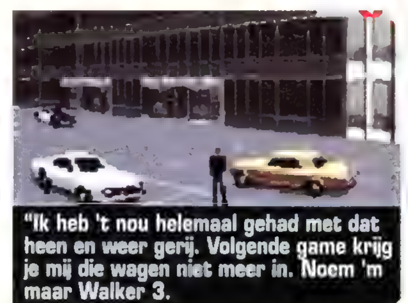
SUPER DRIVER MELEE

In Driver 2 speel je undercover cop Tanner die allerlei opdrachten voor de onderwereld uitvoert om zo steeds dichter in de buurt van de big bosses te komen. In totaal krijg je dertig missies voor je kiezen, variërend van het escorteren van een crimineel, het rammen van een crimineel, het ontsnappen aan een crimineel tot het ontsnappen aan de politie.
Het kleine scherm en de volle stad maken een feilloze besturing noodzakelijk, anders word je gek. Ik vind dat Senari een heel eind is gekomen. Zolang de auto niet klemgereden wordt, kun je echt perfect scheuren.
Zodra je echter wordt geramd en tegen een muur klemgezet, heb je een probleem. Je wagen, waar je de hele tijd schuin van boven op keek, verdwijnt opeens uit zicht en je hebt geen idee meer wat je doet en hoe je aan deze chaos kunt ontsnappen.

EN NU GTA 3

Gelukkig is het doel van dit spel om níet geramd te worden en dus zul je 95% van de tijd gewoon lekker rondrijden. Maar die keren dat je klem komt te staan, trek je de haren uit je kop, omdat je de missie dan weer helemaal opnieuw kunt gaan doen, en sommige duren meer dan zes minuten.
Een ander minpuntje is de map. Zonder kaartlezen kun je de meeste missies niet uitvoeren. Echter, jouw wagen en het punt waar je naar toe moet gaan, worden zo priegelig aangegeven (understatement), dat je soms echt niet weet waar je bent.
Dit is echter het enige waar over ik te zeiken heb. Beide problemen zijn overigens te vermijden door goed te rijden en de nodige tijd te stoppen in het nauwkeurig bestuderen van de kaart.
Driver 2 is gewoon een prachtig spel dat aantoont dat 3D racen best goed op de GBA uitgevoerd kan worden. Het maakt me overigens ook erg benieuwd naar de GBA-versie van GTA 3. Als die nog komt tenminste...


"Weet u misschien hoe laat 't is?"


"Ik heb 't nou helemaal gehad met dat heen en weer gerij. Volgende game krijg je mij die wagen niet meer in. Noem 'm maar Walker 3.

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.turok.com/evolution

XBOX / PLAYSTATION 2

SKATE



GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

SCORE 81

Turok: Evolution ademt heel zwaar 't sfeertje van de allereerste Turok-game op de N64 en dat is goed want dat deel behoort nog steeds tot een van de beste first person shooters ooit.



TUROK: EVOLUTION

Acclaim Austin heeft drie jaar lang gewerkt aan deze titel voor alle next-gen consoles en nu ik twee van de drie versies heb gespeeld, begrijp ik waarom het zo lang geduurd heeft.

Evolution is een prequel, en speelt zich dus af vóór het verhaal van het eerste deel op de N64. Onze held Tal'Set en zijn Saquin volk zijn in 1886 op zoek naar een veilige lokatie in Mexico omdat Europeanen weer eens bezig zijn met het welbekende spelletje landjepik.
Onderweg worden ze echter opgewacht door kapitein Tobius Bruckner en zijn leger. Een bloederige confrontatie volgt en wanneer Tal'Set en Bruckner oog in oog komen te staan, valt opeens de grond onder het tweetal weg. Onze zwaargewonde held blijkt plots beland te zijn in een compleet andere wereld, genaamd Lost Lands, waar vredelievende volkeren geterroriseerd worden door de duivelse Lord Tyrannus en zijn reptielen en dino-leger.
De good guys helpen je vervolgens te herstellen van je wonden en vertellen dat jij bent voorbestemd om het op te nemen tegen die tiran en zijn troepen.

ALS EEN TIET

Wanneer de daadwerkelijke game begint, is al snel te zien dat de ontwikkelaars van Acclaim Austin niet bepaald uit hun neus hebben zitten vreten de afgelopen drie jaar. De jungles en gebouwen ogen bijzonder fraai (vooral de indoor levels) en mede dankzij de totaal vernieuwde engine draait de game als een tiet. Al na enkele seconden word je geconfronteerd met zowel kleine irritante dinootjes als reusachtige exemplaren, en ook al ogen ze soms wat hoekig, ze zien er behoorlijk angstwekkend uit.


"Cut! Doe maar over die scène. Hé James Dino, vergeet nou eens dat er een camera in de buurt is."

Daarnaast krijg je te maken met half reptiel, half mensachtige schepsels die in het bezit zijn van de meest gruwelijke wapens. Uiteraard kan onze man ook in het bezit komen van allerlei wapentuig. Zo begint ie met de Warclub, een bijl met een scherpe en botte kant. Met de botte kan ie flink op vijanden inbeuken, terwijl ie met de scherpe kant weer vette combo's kan uitvoeren en zelfs bomen kan kappen om ze vervolgens op vijanden terecht te laten komen. Ook de pijl en boog zijn weer aanwezig en later zul je granaten, de meest zieke guns, electro shockers, flamethrowers en vele andere hi-tech wapens kunnen checken, die een urenlang, bloederig knalfestijn garanderen.

TOPPIE

Wat de A.I. van al die vijanden betreft, kan ik kort en bondig zijn: die is absoluut toppie. Dino's kunnen in kuddes aanvallen en de reptiel-achtigen bedenken steeds weer andere manieren om je het leven zuur te maken.
Wat ook leuk is, is dat moegestreden vijanden soms hun wapens neerleggen in de hoop gespaard te worden. Nou ben ik niet zo goed in sparen, dus knalde ik ook hen gewoon lekker aan gort. De ene keer ging de kop eraf, de andere keer weer een been of arm, 't kan allemaal.
Verder zorgt de aanwezigheid van een multiplayer voor nog meer replay value en is het ook erg cool om in sommige levels in de lucht op een gevleugelde dino je ding te doen.
Kleine minpuntjes zijn de wat grove graphics wanneer je bepaalde objecten (zoals struiken) dicht benadert, de vrij karige hoeveelheid sound effects en het feit dat je soms in de drukte van battles je richtinggevoel tijdelijk kwijt kunt raken.
Op de PS2 is het allemaal een pietsie minder indrukwekkend, waarbij de sound soms wel érg armetierig (krakerig en poreus) klinkt. Ook heb ik op deze console wel eens betere graphics in fps-games gezien. Ik zou deze versie dan ook een half puntje minder willen geven.
Toch mogen fans van straight up first person shooters deze verder toch wel indrukwekkende game niet aan hun neus voorbij laten gaan. ◄

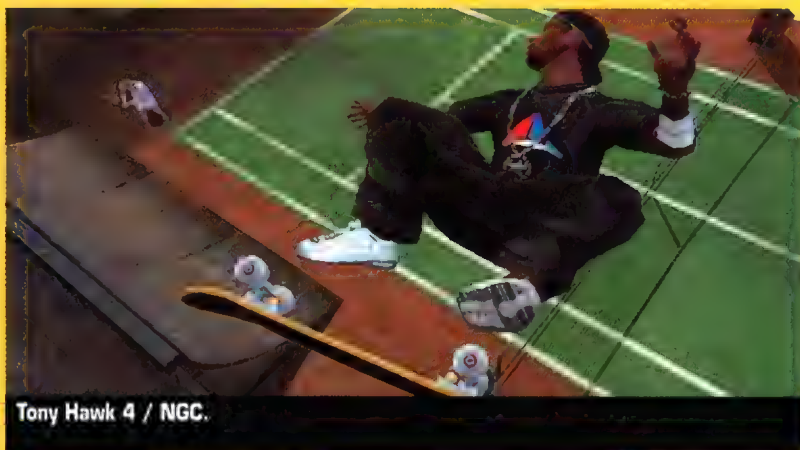


Gevaarlijk level. Die dozen laten zich namelijk niet kisten.


Verrek, daar heb je de puinhopen van Paars.


Lekker dan, en m'n vrouw zei nog: 'trek je camouflagehuidje maar aan vandaag dan zien ze je nooit'.




Tony Hawk 4 / NGC.



Mat Hoffman 2 / PS2.


Kelly Slater / Xbox.

ACTIVISION
SERVEERT GAMES & GUINESS

De vijfde Activate alweer, de jaarlijkse minibeurs van Activision, vond plaats in het regenachtige Dublin. Terwijl Ed op de redactie wegsmolt van de hitte, zaten Niels en Jan in een zes sterren hotel... met lange broek en dikke trui aan!

Aangezien Activison niet groot op de ECTS 2002 staat en de publisher absoluut een flinke line-up heeft voor dit najaar (en volgend jaar), werden kosten nog moeite gespaard om de hele Europese pers in te laten vliegen naar het even natte als gemoedelijke Ierland voor Activate 2002. Daar werden een slordige 20 games getoond onder het genot van een hapje en een drankje.
Het hotel overtrof alles wat we tot nu toe hadden meegemaakt. Het personeel was zo beleefd dat het eng werd, het eten was subliem, de hotelkamers drie keer groter dan nodig en je hoefde maar met je vingers te knippen of er stond een pint bier voor je neus. Twee dagen Guiness en games dus.

O2

We begonnen onze rondleiding bij de energieke dudes van O2, Activision's Extreme Sports afdeling. Vlaggenschip **Tony Hawk 4** werd getoond, evenals **Mat Hoffman's Pro BMX 2** voor de PS2. Die laatste is een soort Tony Hawk op een crossfiets maar weet de sfeer van de sport goed te pakken. Via een soort roadtrip in een bus rij je van stad naar stad en daar haal je als ster van een BMX show de meest waanzinnige stunts uit, en dat allemaal inclusief alle coole hebbedingetjes, kleding, filmpjes en bijpassende muziek die we ook al van de Tony serie gewend zijn.
Daarnaast heeft O2 ook twee extreme watersporten in de aanbieding: **Kelly Slater's Pro Surfer en Shaun Murray's Pro Wakeboarder**. Natuurlijk beide met alle grote namen uit de scène al vragen wij ons af hoe groot die games in de Benelux (kunnen) worden. Volgens een Contact Data medeweker is er in Nederland al een heuse Wakeboarding awareness maar we weten niet meer of die uitspraak voor of na drie glazen whisky malt gedaan werd.



Shaun Murray / PS2.



Tony Hawk 4 / GBA.



DISCUSSIE 1

Niels: Dat Wakeboarding lijkt me wel een leuke game.
Jan: Ja, een soort Tony Hawk op een plank in het water.
Niels: Nee, dat is Kelly Slater's Pro Surfer, joh.
Jan: Oh ja, nog zo'n origineel idee.
Niels: Nou, nou, nou, wat zijn we weer negatief. Tony Hawk is nog steeds de top van de extreme sports games en het O2 label levert wel kwaliteit af.
Jan: Da's waar. Ik vind vooral die echte videofilms die je kunt unlocken van de BMX racers wel leuk. Zo beginnen die sporthelden echt te leven.
Niels: Je bedoelt Mat Hoffman Pro BMX 2 of was het nou 3?
Jan: Nee, deel drie komt pas volgend jaar denk ik zo.

ACTIE

Natuurlijk was daar **Doom III**. En ja, de screens op Internet zijn echt ingame. We hebben het nu met eigen ogen gezien en vielen met open mond van onze stoel; jongens wat wordt dit een onwaarschijnlijk mooie shooter.
Ook komt id met Doom II voor de GBA en kunnen zowel de PS2 als de Xbox bezitters genieten van puike poortjes van **Return To Castle Wolfenstein**. De kwaliteit van de PC game lijkt in beide gevallen goed gehandhaafd.
Meer knalwerk komen we tegen in **Star Trek Elite Force II** voor de PC. De opvolger van Elite Force is veel langer en draait op een volledig gemodificeerde Quake III engine. Ook al is Doom III grafisch king, de Quake III engine staat nog altijd zijn mannetje.
Elite Force II zit tot zijn nek vol met funky lichteffecten, weirde aliens, de Borg are back en ook de typische Star Trek gadgets en goodies worden niet vergeten. De game kent een meer open structuur en knallen met je Elite team staat centraal.
Tegenvaller was dan weer **True Crime: Streets Of LA**. De game die Max Payne en GTA 3 zou moeten doen samensmelten, zag er opeens zeer matig uit en wist totaal niet te overtuigen. Heel vreemd....


Wolfenstein / PS2.


Doom III / PC.


Elite Force 2 / PC.


True Crime / Xbox.

DISCUSSIE 2

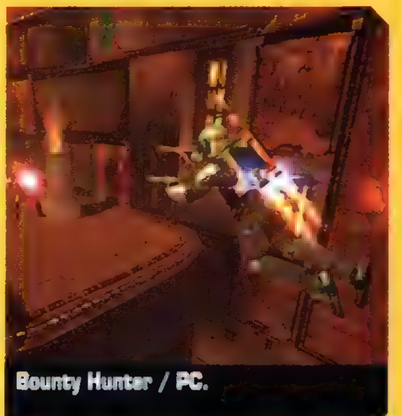
Jan: Wat is er in hemelsnaam gebeurd met True Crime? Op de E3 was het een hele toffe game en nu zag ie er flets en slap uit?
Niels: Het leek wel of ik een andere code zag?
Jan: En Boris en ik waren er nog wel zo enthousiast over... ik snap hier echt geen reet van!
Niels: Volgens mij was het een andere code...
Jan: Dat schieten leek meer op Time Crisis dan Max Payne. Slechte zaak.
Niels: Een oudere code zelfs...
Jan: En het racen behoorlijk arcade.
Niels: Ze hebben de verkeerde code getoond.
Jan: Dat indoor vechten was het enige overtuigende. Ze moeten echt flink aan de bak met deze game, wil het wat worden...

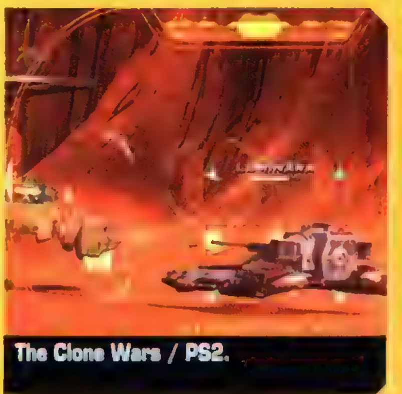
LUCASARTS

Ook LucasArts was in the house en toonde **Star Wars: Bounty Hunter en Star Wars - The Clone Wars**. Die laatste moet de massale gevechten uit het einde van Episode II tot leven wekken maar ik ben behoorlijk sceptisch over de game. Hij komt op de Cube en PS2 maar staat grafisch ver onder Rogue Leader en qua gameplay was het allemaal erg simpel. Bounty Hunter wordt waarschijnlijk veel leuker. Als premiejager Jango Fett mag je diverse figuren opsporen voor geld terwijl je onderweg flink wordt lastig gevallen. Er is een prachtig in beeld gebrachte overkoepelende verhaallijn en als hoofdprijs mag je een vrouwelijke bendeleider inbrengen, deze mysterieuze dame is echter zo sluw als een vos en levensgevaarlijk.
Via je jetpack kun je je heerlijk vrij bewegen en je hebt twee guns om tegelijkertijd leeg te schieten terwijl je richt op verschillende vijanden.
Tot slot waren daar de poorts van **Jedi Outcast**. De PC topper komt naar de Xbox, PS2 en GameCube en daar mogen de console eigenaars wel een vreugdekreetje om slaken. Damn, wat is dit een goede game!

DISCUSSIE 3

Jan: Heb je Wreckless voor de PlayStation 2 gezien? Eindelijk eens een goede poort!
Niels: Een beetje chaotische bots en beukgame. Je vond de Xbox versie toch niet zo?
Jan: Ik vond 'm heel mooi maar ook heel frustrerend. Tegelijkertijd wel de beste levende stad die ik ooit in een racegame heb gezien. Maar de gameplay miste wat...
Niels: En dat is nu verbeterd in de PS2 versie?
Jan: Ja, dat zeg ik. Het is alles behalve een straight poort. Er is een Free Cruise mode; zodat je nu ook 'op je gemak' door Honk Kong kan racen en een Two Player mode waarin je met of tegen elkaar kunt racen in hetzelfde scherm.
Niels: Plus dubbel zoveel missies, zei die ontwikkelaar.
Jan: Ja, alleen waarom er nu opeens bazooka's bij moeten? Het is al zo'n drukke en panische game. Dat had van mij nou weer niet gehoeven.
Niels: Zeg, Jan effe iets anders; heb ik nu dorst of nadorst?
Jan: Gewoon lekkere trek denk ik. Uhh.. zullen we daar eens wat aan gaan doen?
Niels: Eindelijk zeg je eens wat verstandigs...


Bounty Hunter / PC.


The Clone Wars / PS2.


Jedi Outcast / Xbox.

A TASMANIAN DEVILS AT LARGE





www.Looneytunes-games.com

WANTED





- Verkleed je in tien bizarre kostuums, van hiphop-rapper tot coole surfer.
- Tol, verslind en vernietig alles in tien verschillende levels.
- Twaalf spellen voor twee spelers, zoals de doldwaze Winkelwagentjeswedstrijd en de Stofzuigerrace.







PlayStation.2

BLIJF TOLLEN, ETEN EN SLOPEN - ANDERS BEN JE ERBIJ!

Genki / Phantagram / geen Nederlandse distributeur / www.genki.co.jp/soft/phantomcrash XBOX

BORIS	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 77

Er gaat eigenlijk niets boven Japanse import games. Niets? Nou, misschien alleen Japanse import Mech games. Gelukkig hebben we er weer eentje voor je.

PHANTOM CRASH

We spelen Phantom Crash als Japanse import maar de game zal ook in Europa verschijnen. Op dit ogenblik is developer Genki nog druk bezig met de vertaling naar het Engels, en omdat we niet konden wachten, battelden wij vast met een Japans woordenboek in de hand.



Nu te bestellen bij Jan des Bouvrie; alleen in lichte kleuren natuurlijk.

Zoals de meeste Japanse games, speelt ook Phantom Crash zich volledig af in de toekomst. Tokyo is een grote puinhoop geworden door economisch verval en luchtvervuiling.

De regering heeft besloten iedereen te verhuizen naar een nieuwe stad (Neo Tokyo) die is gebouwd in de haven van het oude Tokyo.
Deze super futuristische stad is natuurlijk heel mooi maar het is er ook behoorlijk saai en dus houden de mensen zich bezig met het zogenaamde Rumbling.

RUMBLING

Rumbling events worden gehouden in de verlaten wijken van het oude Tokyo. Gepantserde voertuigen racen daar door de straten en knallen elkaar verrot in bekende wijken als Shinjuku en Akihabara.
Diegene die bekend zijn met het genre, zullen veel uit andere games in Phantom Crash herkennen, al was het waarschijnlijk nog nooit zo mooi uitgewerkt.
De voertuigen waarin wordt gevochten kunnen ge-upgrade worden met nieuwe of tweedehands spullen en naarmate je verder komt, worden de Scoobees zoals die dingen heten, steeds vetter.
Toch heeft Genki veel aandacht besteed aan het evenwicht in deze game en zul je al snel merken dat het winnen van de battles meer aankomt op stijl en tactiek dan dikke wapens en snelle voertuigen.

MECH LOVERS

Aan het eind van elk level wacht je een gevecht met een boss en doordat je steeds nieuwe technieken kunt kopen, blijven deze gevechten interessant. Op een gegeven moment kunnen Scoobees zelfs onzichtbaar worden; een radar is dan noodzakelijk om nog een kans te maken. Echter, ook hier zijn er weer allerlei mogelijkheden om nieuwe tactieken te ontwikkelen.
Op deze manier verandert Phantom Crash eigenlijk de hele tijd en ondanks de eentonigheid van de meeste battles, blijft er toch uitdaging te vinden in de tactische veelzijdigheid van deze game.
Je moet een beetje overweg kunnen met de Japanse weirdheid die overal in het spel is terug te vinden maar ja, dan heb je ook wat.
Phantom Crash is nu als import game te koop bij de betere gameshops en anders moet je een maandje of twee wachten voor de Engelse vertaling.



Verrek, da's die beruchte flat voor gehandicapte bejaarden waarin die architect destijds de lift vergeten was.

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com XBOX

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 80

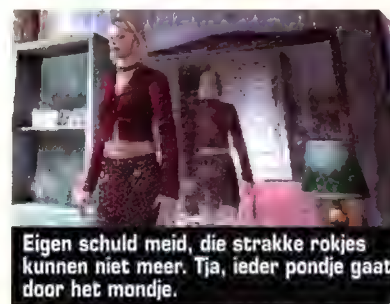
De zenuwslopende horror van Silent Hill 2 bereikt eindelijk de Xbox. Het heeft even geduurd maar dan heb je ook een freaky adventure dat nog lang in je hoofd rondspookt ...

SILENT HILL 2 RESTLESS DREAMS

Naast Metal Gear Solid 2 was er vorig jaar op de E3 nog een titel die vriend en vijand aan de enorme beeldschermen kluisterde. Silent Hill 2 wist met zijn freaky filmpjes, spannende muziek en 'disturbing' ingame beelden menig rillinkje te bewerkstelligen.
Inmiddels zijn we een jaar verder, gaf Dre de PS2 versie alweer tijden terug een dikke negen én zien eindelijk ook de Xbox gamers een van de meest afgrijselijke en angstwekkende games aller tijden.
Dat komt zeker omdat Silent Hill 2 letterlijk en figuurlijk een donkere game is, maar ook omdat de monsters van de game gewoonweg weerzinwekkend zijn. Nog meer dan The Thing (zie elders deze PU) fuckt Silent Hill 2 met je hoofd.
The Thing is op zijn beurt origineler en bewandelt echt nieuwe paden, maar SH2 is gewoon van begin tot eind vreselijk scary. Wat wil je ook als je (als hoofdrolspeler James) opeens brieven krijgt van je overleden vrouw en je ook nog eens in contact komt met een dame die verdacht veel op haar lijkt.

EXTRA HORROR

Dat alles vraagt om opheldering en dus ga je op onderzoek in Silent Hill, het dorpje waar jij en je vrouw speciale herinneringen aan hebben. Bij aankomst is alles gedompeld in onheilspellende mist en val je van het ene kippenvelmoment in het andere. Wat volgt is een 'traditioneel' horror adventure waarbij je clues ontdekt, menig roestbruin monster met een schop van je afmept en de juiste voorwerpen bij elkaar sprokkelt in verlaten kamers en spooky gebouwen.
In het begin is dat heel leuk, maar na een tijdje begint het kamertje in, kamertje uit wel een beetje te vervelen. Ook de baddies zijn over het algemeen easy te verslaan en zelf met de bosses had ik weinig moeite.
Props overigens voor de muziek en de sounds want die zorgen voor de extra beklemmende sfeer. Als we sound nog een cijfer gaven (in the old days) had ik die een 10 gegeven. Super stuff gewoon!
De Xbox versie heeft bovendien een tweede avontuur als extra waarbij je als Maria op pad mag in Silent Hill.



Eigen schuld meid, die strakke rokjes kunnen niet meer. Tja, ieder pondje gaat door het mondje.

Een aardige bonus al heb je deze aanvulling snel(ler) uitgespeeld en is Maria's relatie tot het geheel behoorlijk vaag.
Hoe dan ook, SH 2 heeft genoeg in huis om je flink op de kast te jagen en is zeker geen game voor de jongsten onder de PU lezers!



Blond en een naveltruitje; uuuuh.... da's dus niet haar eigen huis.



We zoeken en we sneaken en we killen allemaal want achter de stille bergen ligt het land van Maas en Waal.

GAMECUBE

SCORE 95

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Battlefield '42 is alles wat ik wil van een multiplayer first person shooter: een oorlogsgame waarin je kunt vliegen, lopen, rijden en varen. Een grensverleggende game. Respect.



BATTLEFIELD 1942

Het is een wonder dat deze Power Unlimited nog gemaakt is want we hebben de afgelopen maand eigenlijk non stop Battlefield 1942 zitten spelen.

Batlefield 1942 blijft het gesprek van de dag hier op de redactie. Niet allen omdat de review versie die we net binnen hebben gekregen echt non-stop wordt gespeeld maar ook omdat er in de preview vorige maand een vette fout is geslopen. Natuurlijk waren het niet de Amerikanen die Wake Island bestormden maar de Japanners. Dom, dom, dom. 'Iemand' dacht dat we het hier hadden over de slag rond Midway. Ed, onze wandelende encyclopedie, was op vakantie anders was het niet gebeurd, maar ik moet voor straf terug naar school en deze keer mag ik niet stoned voor me uit zitten staren. Pfff wat een gedoe, maar wat gaan we deze review allemaal doen?

SUPER COMPUTER

Om te beginnen zijn we natuurlijk zwaar onder de indruk van deze game. Bijna alle maps zijn met ontzettend veel gevoel voor evenwicht en detail ontworpen. Je weet gewoon dat deze gasten verstand hebben van multiplayer games.
Battlefield '42 is eigenlijk bedoeld voor multiplayer games over internet. Er is natuurlijk ook een singleplayer campaign maar die maakt gebruik van bots en de A.I. van de bots vraagt heel veel van je processor. Ik speel het spel op een Pentium III 800 met een Geforce II en ik kan met maximaal 10 bots spelen zonder dat de framerate wordt aangetast. Dus als je van plan bent om deze game in je eentje te gaan spelen dan heb je een supercomputer nodig maar als je over internet gaat spelen dan is een normale computer meer dan voldoende.

SERVER TROUBLES

Er zijn een boel goede maps in deze game maar de Wake Island map die je misschien wel kent van de multiplayer demo is zeker een van de beste. Dat level heeft alles: vliegtuigen, vette schepen, zware artillerie en de nodige tanks, jeeps en pantservoertuigen.
Al deze wapens en voertuigen vind je in de meeste levels terug maar bijna nergens is de combinatie van voertuigen en tactiek belangrijker. Maar er zijn meer toppers, bijvoorbeeld de Midway map. Zowel de Japanners als de Amerikanen hebben een cruiser en een vliegdekschip. In het midden ligt een eiland waarop vliegtuigen en tanks spawnen als de basis wordt veroverd door een van de partijen. Beide maps staan garant voor de beste WWII gameplay die ik ooit gezien heb.
Op het moment dat ik dit schrijf, blijkt er trouwens een schrijnend tekort aan servers te zijn. Gelukkig kent het spel een redelijk goede server browser die best wel snel werkt. Dat scheelt een hoop want situaties als bij Counterstrike waarbij je soms twintig minuten bezig bent om een server te vinden, zul je bij Battlefield '42 niet zo snel tegenkomen. Het wachten begint pas bij het laden van het level als je een ge-

VLIEGTUIGEN

De Japanners hebben Zero's, de Engelsen Musquito's en Spitfire's en de Amerikanen Mustangs. De jachtvliegtuigen worden gebruikt om vijandelijke tanks, schepen en bunkers te bombarderen. Ze hebben bommen of torpedo's aan boord.
Vliegtuigen zijn te vinden op vliegvelden en op vliegdekschepen. De besturing is even wennen maar ze zijn een van de meest populaire voertuigen. Opstijgen is makkelijk maar alleen de ervaren spelers kunnen landen op een vliegdekschip.
Je kunt tijdens de vlucht uit een vliegtuig springen en gebruik maken van een parachute. Dit is niet alleen handig als je vliegtuig wordt neergeschoten maar ook als je snel achter de vijandelijke linies wilt komen.
Grote jachtvliegtuigen hebben plaats voor twee personen. Naast de piloot is er de boordschutter die naar achteren kijkt en een machinegeweer bedient.



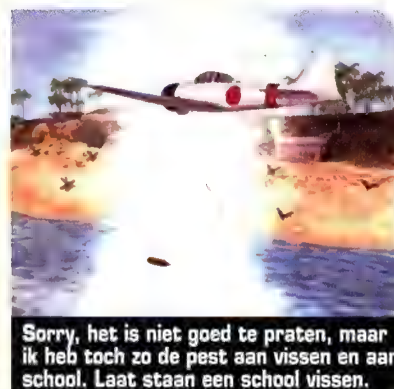
Da's nou de vierde keer dat ie een vinger kwijtraakt!



Het blijven moffen hè; altijd de borst vooruit.



"Zet de motor nou maar uit Jack! Wat zeg je? Die staat uit...?"



Sorry, het is niet goed te praten, maar ik heb toch zo de pest aan vissen en aan school. Laat staan een school vissen.

Digital Illusions / Electronic Arts / Tel: 020-6589985 / www.eagames.com




Vroeger vlogen ze boven 't strand met zo'n reclameboodschap: 'Durex The best there is'. En dan natuurlijk vragen: "Mam wat is Durex?"

schikte server hebt gevonden. Die levels zijn natuurlijk ook erg groot en voor Wake Island heb je bijvoorbeeld al bijna twee minuten nodig. Als de server waarmee je connect dan te traag blijkt te zijn, is het wel even balen. Maar ja...

KAMIKAZE

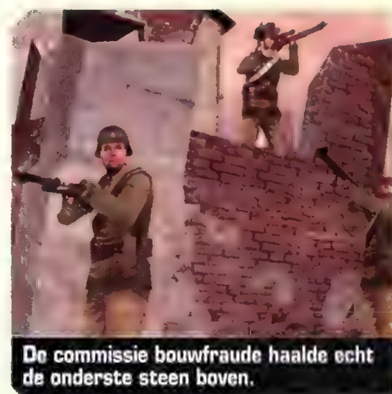
Het leuke aan Battlefield '42 is dat er echt van alles kan gebeuren. Ik heb gasten gezien die in Japanse vliegtuigen kamikaze acties uitvoerden op vijandelijke tanks en ik heb een Amerikaans vliegtuig zien landen op de Japanse carrier. De engineer die erin zat stapte uit, legde een paar mijnen op het dek voor de Japanse vliegtuigen en steeg weer op. Het was een spectaculaire actie die op veel tekstueel applaus kon rekenen van de gesneuvelde gamers die zaten mee te kijken. Ik heb gevechten gezien die om de laatste tickets gingen en waarbij alles geoorloofd was.
Er is ook een level dat zich in Nederland afspeelt tijdens Operation Market Garden. Je weet wel die geallieerde landing waarbij de Engelsen finaal in de pan werden gehakt door Duitse SS divisies.
Er is een level dat de landing bij D-Day voorstelt en het ziet er nog beter uit dan dat ene Medal of Honor level.
We hebben nu gespeeld met de Amerikanen, de Japanners (Wake Island) en de Duitsers en Engelsen (Tobruk level) en de details zijn overal even goed. We hebben genoten van de Russen die een indrukwekkend arsenaal hebben en van de enorme hoeveelheid aan verschillende wapens en voertuigen.

TIEN JAAR WACHTEN

Battlefield 1942 is de game waar ik eigenlijk al tien jaar op zat te wachten. Vanaf het eerste moment dat ik een first person multiplayer shooter speelde dacht ik; waarom geen echte oorlogsgame waarbij je met z'n allen online WOII kunt naspelen en na al die jaren wachten zijn mijn gebeden eindelijk verhoort.
Het maakt niet uit of je een Quake fan bent of dat je van Operation Flashpoint houdt; deze game is de ultieme mix!
Het is al weer veel te lang geleden dat ik een game echt weken achter elkaar gespeeld heb en ik weet dat ik met Battlefield '42 nog wel een paar maanden plezier zal hebben. Hmmmm, laat die winteravonden maar komen.


Net als kleine voetballertjes, zie je onervaren soldaten vaak met z'n allen op een kluitje.


"Moet je kijken, die gasten zwaaien om hulp." "Gewoon lachen en terugzwaaien."


De commissie bouwfraude haalde echt de onderste steen boven.

SCHEPEN

De zware slagschepen, vliegdekschepen en landingsvoertuigen geven het spel een extra dimensie. Omdat een groot schip ook een basis is, kun je hierop respawnen. Je kunt dan in een landingsboot stappen en naar het strand varen of misschien een vliegtuig pakken als piloot of als boordschutter.
Het is mogelijk om met cruisers of vliegdekschepen te varen. Deze grote schepen kunnen ook tot zinken worden gebracht door zware artillerie of door heel veel torpedo's. Kruisers hebben zelf ook luchtafweer en zware artillerie aan boord.

TANKS

Elk land heeft tanks; één zware tank en één lichte snelle tank. Van de Sherman tot de Tiger en de Russische T34.
Ze hebben allemaal een machinegeweer aan boord voor een tweede persoon maar dit wapen kan ook door de bestuurder gebruikt worden met de rechter muisknop.
Naast de gewone tanks zijn er ook nog de artillerie stukken. De Engelsen en Amerikanen hebben de M7 Priest en de Russen een Stalin-orgel. Deze snelle voertuigen schieten zware granaten en zijn super dodelijk. Er zijn alleen wel drie personen nodig om zo'n ding goed te gebruiken: een bestuurder, een schutter en een scout die de targets doorgeeft.


Da's nog eens slimme camouflage: helmgras... aan 't strand!


"Ik maak me zorgen om m'n broer. Als ie nou nog maar weet wat ie met een handgranaat moet doen."


"Hoe was 't ook alweer. De pin is eruit maar dan... Shit, was m'n broer maar hier...

GAMECUBE

SCORE 94

GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	10

Na het baanbrekende Super Mario 64 is er dan eindelijk een 3D-platformer van vergelijkbare klasse. Wederom met een lollig loodgietertje in de hoofdrol.



SUPER MARIO SUNSHINE

Als Mario naar Delfino Island vliegt denkt hij nog altijd dat hij daar gaat genieten van een welverdiende vakantie. Beetje lummelen aan het strand, paddo's eten en naar prinsessen fluiten, dat soort dingen. Op je bolle buik Mario!

Meteen na aankomst op het tropische Delfino Island wordt Mario in de bak gekickt wegens eilandvervuiling. Het hele eiland ziet er namelijk uit als een hotelkamer na een weekje PU-redactie; graffiti en andere smurrie tegen alle muren. Natuurlijk hebben we allang gezien dat een dubbelganger van Mario verantwoordelijk is voor het geklieder, maar we laten Mario mooi even knie-zen. Dat zal hem leren ons zolang een nieuw avontuur te onthouden! De rechter oordeelt streng maar rechtvaardig: Mario mag niet eerder het eiland verlaten dan wanneer hij alle rommel netjes heeft opgeruimd.

FLOOD

Om zowel het eiland als zijn naam te zuiveren maakt Mario gebruik van een multifunctioneel waterkanon dat hij op zijn rug draagt. Deze veredelde plantenspuit blijkt Flood te heten, en het kan nog praten ook! Een beetje Bassie-en-Adriaan-achtig misschien, maar de verrijking van de gameplay die het ding met zich meebrengt, maakt alles goed.
Waar die Flood zoal goed voor is? Wat dacht je van het volgende: schoonmaken, vliegen, planten water geven, vijanden omver duwen, vijanden verblinden, tanden poetsen, vuurtjes doven, kruiken vullen, molens en schakelaars activeren, voorwerpen verplaatsen, deuren openen en paneeltjes omdraaien.
Later in het spel kun je Flood nog opwaarderen met twee verschillende powerups, die hem respectievelijk als een raket de lucht in knallen en als een opgevoerde WC-eend over land en water laten sjeezen.
Dit dus allemaal naast de diverse sprongen die Mario in SM64 ook al uit kon voeren, waarbij je deze keer vooral de wall jump veelvuldig zult moeten gebruiken. Oh ja, en had ik die nieuwe draaisprong al genoemd?

LINEAIR

De spelstructuur in Super Mario Sunshine lijkt erg op die in SM64. Vanuit een centrale startlocatie (SM64: kasteel – SMS: Italiaans ogend dorpje) spring je via warptegels (SM64: Schilderijen – SMS: Graffiti) naar diverse levels om een totaal van 120 sterren te veroveren. Deze sterren heten in Sunshine echter Shines, en het is niet langer mogelijk om zelf een beetje te bepalen in welke volgorde je ze uit de levels sleept. Je MOET Shines in de vastgestelde volgorde halen.
De lineaire sterrenjacht past wel bij de wat minder avontuurlijke toonzetting in Sunshine. De game is in vergelijking met SM64 namelijk meer gericht op actie en behendigheid. Minder puzzelen, minder dingetjes uitzoeken en opspeuren dus, meer lastige sprongetjes, achtervolgingen en gevechten.
Wat dat betreft lijkt Sunshine terug te grijpen op het jump and run werk in de old school-Mariootjes, iets dat vooral goed duidelijk wordt in de abstracte sublevels waarin onze held de nodige hardcore uitdagingen voor zijn kiezen krijgt.

NAAKTE VIOLISTE

In de sublevels hangen stilstaande en bewegende blokken in de lucht als een zwevende loopbaan, waarbij de hindernissen op je weg naar de verlossende ster aan het eind je emoties bespelen als een naakte violiste haar instrument.
Het is lang geleden dat ik op een dergelijk wijze, met zweterige knuistjes en een vloek op het puntje van mijn tong, van een game heb mogen genieten. Springend en biddend word je geprikkeld als een stier in een arena, met de flonkerende ster aan de einder als rode lap. Sommige subleveltjes zijn zo meedogenloos moeilijk dat je na het zoveelste vervloekte missprongetje enorme zin krijgt om dingen te slopen en mensen te schoppen. Bedenk je op zo'n moment dat iedere uitdaging volkomen eerlijk is, en dat je falen of slagen volledig in eigen hand hebt.



♪ 't Werd zomer, voor 't eerst in heel m'n leven. 't Werd zomer, de allereerste keer. En ik was een man toen de zon weer opkwam. ♪

BOVEN ALLES

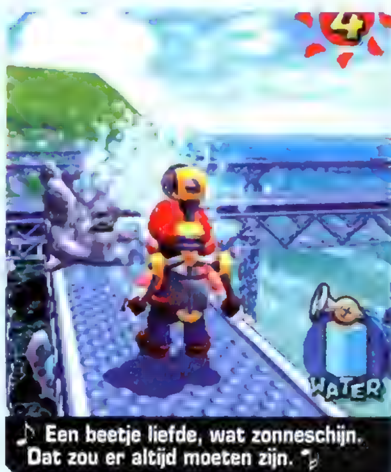
Super Mario Sunshine ziet er over het algemeen schitterend uit, zowel letterlijk als figuurlijk. Toch valt de lage resolutie van sommige textures op gebouwen me wat tegen, en ik vraag me ook af of de kracht van de kubus sommige spelfiguren niet een polygoontje meer had kunnen schenken.
Aan de andere kant weet Sunshine me wel weer te imponeren met tal van prachtige speciale effecten. Wonderschone weerspiegelingen in de zeer realistisch ogende watermassa's bijvoorbeeld, het vertroebelen van achtergronden, of de diverse realtime lichteffecten.
Om een goede indruk te krijgen van de prestaties die de GameCube ondertussen bijna ongemerkt levert, moet je eens vanaf een hoog punt over het beginlevel uitkijken. Tussen de gebouwen zie je overal figuurtjes

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl





♪ Geef niet op voor de zon opgaat. Zeg nooit - never - 't is al laat. Geef niet op voor de zon opgaat! ♪



♪ Een beetje liefde, wat zonneschijn. Dat zou er altijd moeten zijn. ♪



♪ Je moet een jas gaan kopen, kijk, da's op zichzelf al kut. Je gaat naar buiten en het regent, dus dat is dan extra kut. Je koopt die jas, je trekt hem aan, dan schijnt de zon ineens; kut. Kun je die jas weer uitdoen, loop je met zo'n kutjas rond, da's kut. 't Leven is kut. 't Leven is kut. ♪

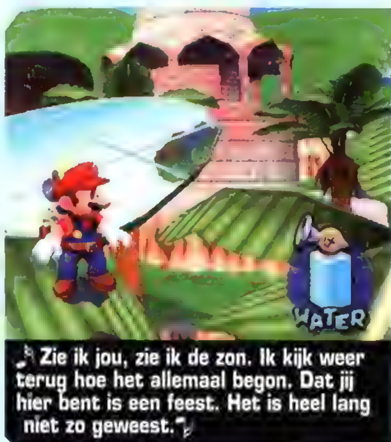
bewegen, vogels scheren door de lucht en boten varen af en aan. Beweeg de camera naar links en rechts, en je ziet het overal rondom je in realtime gebeuren, zonder drops in framerate, en zonder gesmokkel met details die pas verschijnen als je ze nadert.
Het geeft je boven alles het gevoel deel uit te maken van een levende en ademende wereld, zoals ik dat nog niet eerder in een game heb meegemaakt.

MINDERE PUNTJES

In de bespreking van deze nieuwe Mario ontkom ik natuurlijk niet aan een kritische vergelijking met Super Mario 64, waardoor er als vanzelf wat mindere puntjes boven komen drijven. Niet zo vreemd, want ik beschouw SM64 nog steeds als de beste 3D-platformer aller tijden. Het lijkt erop dat Nintendo aan de afwerking van Super Mario Sunshine wat minder tijd en aandacht heeft besteed. Ik had bijvoorbeeld graag een totale revisie van het camerasysteem gezien. Het feit dat je zelf eigenlijk constant aan het bijsturen bent went snel, maar ik was graag verrast door een of andere innovatieve ingeving die dit overbodig maakte.
Ook stuitte ik vaker dan gewenst op onzichtbare muren of andere dubieuze toestanden die je in sommige gevallen zelfs uit zou kunnen leggen als bugs. Haast ik me wel te zeggen dat dit sporadische euvels zijn, die in het niet vallen tegenover de overdaad aan fun en speelbaarheid.
Laten we Sunshine daarom niet alleen spiegelen aan de magistrale voorganger, maar ook eens vergelijken met de betere 3D-platformers die op SM64 volgden. Banjo-Tooie, Ape Escape, Rayman 2 en Jak & Dexter bijvoorbeeld. Stuk voor stuk erg toffe games, maar ze verbleken naast de veelheid aan onvergetelijke spelmomenten in Sunshine.
Enjoy your trip! ◄

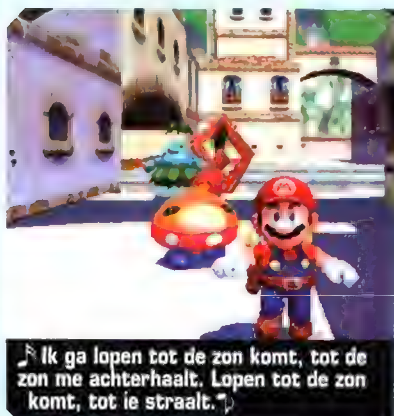


♪ Dus kom nou en ga mee over land over zee. Naar de straat waar ik woon, alle stoepen die zijn schoon. Naar m'n huis naar mijn tuin naar mijn tulpen rood en bruin. Naar m'n achterbalkon, daar ligt ze in de zon. Diedel die dam dam diedeldiedeldamdam........♪



♪ Zie ik jou, zie ik de zon. Ik kijk weer terug hoe het allemaal begon. Dat jij hier bent is een feest. Het is heel lang niet zo geweest.♪





♪ Ik ga lopen tot de zon komt, tot de zon me achterhaalt. Lopen tot de zon komt, tot ie straalt.♪



♪ Samen vrijen in het warme zand, oh oh oh. Volle zon, volle maan. Lekker dier, laat je gaan. Zomer la die da (2x) ♪

♪ Zoek de zon op, dat is zo fijn want een beetje zonneschijn dat moet er zijn. ♪

GRATIS VOOR NIEUWE ABONNEES

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EEN KEUZE UIT EEN VAN DE VOLGENDE PRODUCTEN



WORD NU ABONNEE VAN POWER UNLIMITED. KIES JE VOOR EEN CADEAU DAN BETAAL JE VOOR 12 NUMMERS € 33.60. JE KUNT OOK KIEZEN VOOR EEN EENMALIGE KORTING. JE BETAALT DAN SLECHTS € 28, - VOOR 12 NUMMERS (2 GRATIS!).



Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-7762233. Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd. Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een korting. Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

THRUSTMASTER

2.1 SOUND SYSTEM

GAMECUBE XBOX PS2 DVD VIDEO

ALS JE NU EEN ABONNEMENT NEEMT OP POWER UNLIMITED MAAK JE OOK NOG EEN KANS OP 1 VAN DE 3 THRUSTMASTER 2.1 SOUND SYSTEMS T.W.V. 88 EURO! TE GEBRUIKEN VOOR PS2, XBOX, GAMECUBE, DVD SPELER EN PC.

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789 OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.com

PLAYSTATION 2

SKATE

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

SCORE 84

Onimusha 2: Samurai's Destiny is een meer dan waardig vervolg op het eerste deel; nog mooier, groter en gruwelijker dan z'n voorganger.



ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Ik schreef in m'n preview al dat Samurai's Destiny z'n voorganger zeer waarschijnlijk op alle punten zou overklassen. En verrek, ik had nog gelijk ook!

Met veel plezier heb ik vorig jaar Onimusha: Warlords gespeeld. Het typisch feodaal-Japanse sfeertje, de prima fight sequences, de gruwelijke monsters en een interessante verhaallijn maakten deze game een van mijn persoonlijke favorieten op de PS2.
Toch was er hier en daar ruimte voor verbeteringen, onder meer in de bediening, de cameraviews (de combinatie van die twee facetten was soms behoorlijk klote) en de soms wat fletse pre-rendered achtergronden.
Daarnaast had de game naar mijn mening iets langer mogen zijn, ook al zorgden de extra features die je kon unlocken voor de nodige replay value.
Nou, mijn gebeden zijn verhoord, want aan al deze punten is hard gewerkt door het team van Capcom.

WRAAK

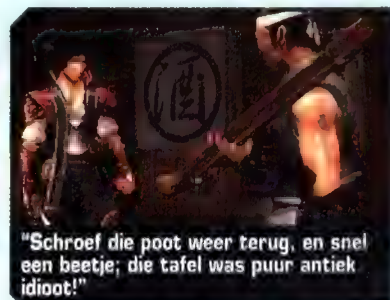
Voor het achterliggende verhaal verwijs ik jullie door naar de preview van vorige maand (ik vertoon niet graag papegaaien-gedrag). Het draait in ieder geval allemaal om Yagyu Jubei die wraak wil nemen op de demonen die zijn dorp hebben verwoest en tevens alle inwoners hebben afgeslacht.
Hierbij kun je nu ook zo nu en dan de hulp inschakelen van andere characters, die je wel eerst zult moeten paaien met verschillende geschenken die in winkeltjes te koop zijn.
Dit RPG-element is absoluut een waardevolle toevoeging aan de gameplay. Hierdoor zullen namelijk bepaalde routes vrijkomen waar je zonder helpende hand nooit van z'n leven zou kunnen komen.
Andere toevoegingen die ik eerder al ter sprake bracht, zijn een nieuw wapen, het tijdelijk onverslaanbaar worden nadat je in het bezit bent gekomen van vijf paarse orbs en het verbeterde battlecontrol-systeem.
Dat laatste zorgt ervoor dat de aktie in de game nog wat sneller en soepeler verloopt.
Aan de cameraview heeft men ook flink zitten sleutelen, zodat alle gevechten en dergelijke nog dynamischer in beeld worden gebracht.
Toch is het camerawerk nog steeds voor verbetering vatbaar. Ik maakte meer dan eens mee dat ik in de problemen kwam tijdens gevechten doordat de camera dusdanig was gepositioneerd dat ik m'n vijanden amper of helemaal niet kon spotten.
Zul je net zien dat je uitgerekend op die momenten de genadeklap toegediend krijgt.

DETAILS

De extreem grote hoeveelheid details in de omgevingen zijn een lust voor het oog. Zulke mooie, kleurrijke prerendered achtergronden ben ik zelden eerder tegengekomen. Het mag dan allemaal wel niet interactief zijn, je krijgt toch heel erg het gevoel dat het wereldje 'leeft'.
Ook de filmsequences tussen de bedrijven door zijn kwalitatief van extreem hoogstaand niveau en houden je daarnaast ook zeer betrokken bij het verhaal.
Overigens zitten de details niet alleen in de achtergronden. Zo is voor Jubei's koppie het gezicht gebruikt van een inmiddels overleden Japanse acteur en dat is te zien ook. Zelden heb ik op de PS2 zoveel emotie en expressie gezien op het gezicht van een character als in deze game.
Maar ja, da's allemaal heel leuk en aardig natuurlijk, maar het draait uiteindelijk allemaal om één ding: hacken en slashen (of zijn dat twee dingen?).
Nou, dat kan hier volop, met zowel oude bekende tegenstanders alsmede een hele zooi nieuwe vijanden; van een sneaky krokodilachtig character tot een reusachtige demoon die rondtolt op vier poten. Een soort duivelse bureaustoel, zeg maar.
Thank God voor de grotere hoeveelheid uren aan gameplay trouwens, want dat vond ik bij Warlords toch wel jammer. Nu heb je met heel wat meer uurtjes voor de boeg, absoluut waar voor je centen.
Dat de sound verder niet echt indrukwekkend te noemen is, doet er eigenlijk niet eens zoveel toe. Deze is toereikend, maar zal hopelijk in deel drie nog wat opgepoetst worden. Ik kan nu al haast niet wachten tot dat laatste deel in deze fraaie trilogie verschijnen zal. ◄



"Het is iets meer, mag dat?"



"Schroef die poot weer terug, en snel een beetje; die tafel was puur antiek idioot!"



Ouderwetse Powertip: Nooit Boris storen tijdens het eten.



Huren. Dat kan natuurlijk ook!

PLAYSTATION 2 — Pivotal Games / SCi / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sci.co.uk

SCORE 80 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SKATE

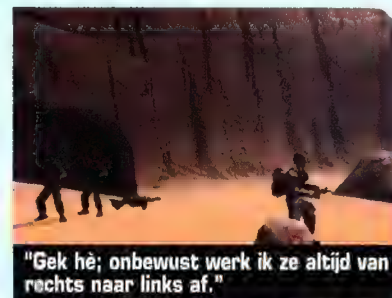
Een game die gebaseerd is op geheime missies uit de Golf Oorlog zal ongetwijfeld een hoop stof doen opwaaien. Letterlijk en figuurlijk..

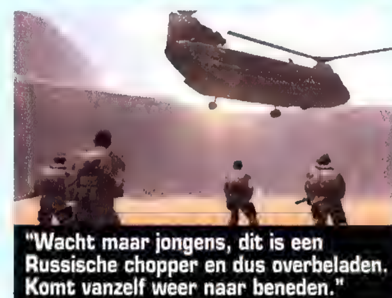
CONFLICT: DESERT STORM

In 1991 brak de Golf Oorlog uit en elf jaar later is deze gebeurtenis op zowel de PC als next-gen consoles terug te vinden in de vorm van Conflict: Desert Storm.
Van alle versies nam ik de PS2-versie onder de loep en ik moet zeggen dat die me toch wel aangenaam verrast heeft. Niet dat de opzet origineel is, want squad based shooters waarin je verschillende missies tot een goed eind moet brengen, hebben we natuurlijk al vaker gezien. Het zit 'm bij Conflict: Desert Storm meer in de uitvoering ervan.
Met een Brits SAS team of een Amerikaans Delta Force team (elk bestaand uit vier man) baan je je een weg door het woeste landschap van Koeweit en Irak en als leider van een squad kun je je teamleden bevelen geven om zowel in groepsverband als individueel actie te ondernemen. Natuurlijk is het hierbij geen kwestie van blind om je heen knallen, maar rustig en weldoordacht een plan opstellen wanneer je je opdrachten doorgekregen en de omgeving grondig verkend hebt.
Met in totaal vijftien missies, die deels gebaseerd zijn op echte missies, zijn planning en strategisch inzicht dan ook absoluut vereist. Zeker wanneer al vrij snel duidelijk wordt dat de A.I. van je vijanden behoorlijk pittig is.

TRICKY

In grafisch opzicht staat de game absoluut z'n mannetje. Het oogt allemaal vrij realistisch en de militairen bewegen zich natuurgetrouw.
Wat overigens wel tricky is, is het al rennend ontwijken van vijanden. De autolock op je wapens kan namelijk niet uitgeschakeld worden, zodat je soms moeilijk wegkomt uit penibele situaties. Daarnaast is de computergestuurde A.I. van je teamleden ook niet altijd flex, aangezien ze zonder jouw hulp regelmatig gespot worden door de vijand en dan ben je negen van de tien keer de lul.
Aardig detail is dat wanneer jij of een van je collega's gewond raakt, jouw of zijn health bar langzaam leegloopt. Het is dan zaak om zo snel mogelijk to the rescue te komen en een medikit te gebruiken, zodat de wonden weer genezen. Kom je te laat bij je gewonde partner, dan zal hij overlijden en vervangen worden door een nieuwe guy. Deze zal dan minder kwaliteit hebben, daar je naarmate het spel vordert steeds meer ervaring opdoet en dus meer skills vergaart.
Het authentieke wapenarsenaal, de vrij simpele bediening, de goede interactieve soundtrack en de constant aanwezige spanning in de game maken het feestje compleet en zorgen ervoor dat Conflict: Desert Storm een regelrechte bedreiging vormt voor de games gebaseerd op de boeken van Tom Clancy. Zeker wanneer je in ogenschouw neemt dat deze titel niet gebaseerd is op fictie, maar de keiharde realiteit.


"Gek hè; onbewust werk ik ze altijd van rechts naar links af."


"Wacht maar jongens, dit is een Russische chopper en dus overbeladen. Komt vanzelf weer naar beneden."

PLAYSTATION 2 — Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubi.com

SCORE 47 | GRAPHICS 5 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 4 | SKATE

Ubi Soft heeft een vijf jaar durende overeenkomst met Dupuis om games te maken die gebaseerd zijn op de Belgische comic Largo Winch. Eens zien of men met de eerste game een goede start maakt.

LARGO WINCH

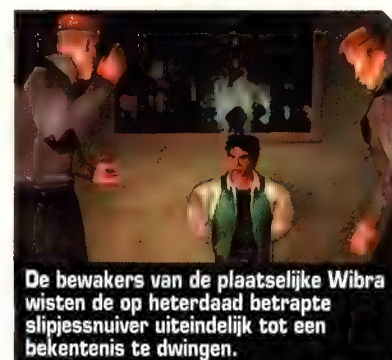
Om eerlijk te zijn ken ik de stripboeken niet en de TV-serie op RTL 4 alleen van de stukjes die ze vertonen in de reclameblokken. Dat maakt natuurlijk verder geen moer uit, want een goeie comic of serie hoeft niet per se een goeie game te zijn en andersom. Dat heeft het verleden ons inmiddels wel geleerd.
Even maar wat achtergrondinfo voor degenen die net zo bekend zijn met de comic/serie als ik: Largo Winch is een gast die op jonge leeftijd geadopteerd is door een of andere steenrijke knakker met het grootste en meest invloedrijke concern ter wereld, Group W. Die rijke knakker overlijdt en Largo krijgt als young adult de macht over het bedrijf.
Tja, dan kun je op je vingers natellen dat er allerlei gasten zijn die je dat immense imperium afhandig willen maken en we weten allemaal wel waartoe mensen in staat kunnen zijn als het gaat om geld en macht. Zo ook in deze game.


Largo? Nee, ik doe alleen business met Extra Largo.

TWEEDERANGS

Largo is een soort tweederangs James Bond; gladjes, chillend met chicks en zo nu en dan een complotje ontrafelend, maar dan met minder charisma en finesse dan 007.
Ook nu is er weer trammelant; werknemers van Largo worden gekilled en hackers kraken het computersysteem van Group W. Dus mag Largo weer op pad om de zooi op te lossen.
Wat volgt is tergend trage gameplay gecombineerd met saaie graphics waarbij je bizar veel moet lullen tegen gasten, zoekend naar clues en weet ik veel wat nog meer. Veel variatie zit daar verder niet in omdat het verhaal vrij simpel in elkaar steekt en ook nog eens erg rechtlijnig is. Af en toe moet je op zoek gaan naar een item en later in de game moet je regelmatig vijanden uitschakelen. Dit gebeurt grotendeels via simpele stealth moves, zodat daar ook weinig fun uit valt te halen.
Zelfs de grote hoeveelheid babes (daar moeten die onaantrekkelijke wijffies geloof ik voor doorgaan) brengen de amusementswaarde van de game niet omhoog. Slechts heel af en toe wil het een klein beetje spannend worden, maar wie op zoek is naar een action adventure waarbij je meer dan eens in de vier uur op het puntje van je stoel zit, dient Largo Winch absoluut in de schappen te laten liggen.


"Jij tactloze onbenul! Komt zomaar binnenvallen met de mededeling dat 't niet Gerard Joling's eigen haar is!"


De bewakers van de plaatselijke Wibra wisten de op heterdaad betrapte slipjessnuiver uiteindelijk tot een bekentenis te dwingen.

Kemco / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.kemcoegg.com

PLAYSTATION 2

SKATE — GRAPHICS 6 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 74

Voor dit soort titels kan natuurlijk maar één ontwikkelaar verantwoordelijk zijn: juist, Kemco, en het is ook niet de eerste keer dat ze een puzzelgame zo'n idiote naam meegeven.

EGG MANIA

What's in a name? Ach, als het concept maar overeind blijft staan en het voor langere tijd leuk is om te spelen.
Toegegeven, bijna propte ik kort na het zien van de eerste beelden een andere PS2-titel in de console, want toen ik naar beneden vallende blokjes zag, dacht ik al genoeg te weten. Mooi niet dus, want Egg Mania is als het ware een omgedraaide versie van Tetris en hierdoor verrassend leuk. Wat is nou het hele eieren eten? Je kunt kiezen uit pakweg twee dozijn eieren met ledematen en al, waarmee je in een van de acht verschillende modes (van diverse single player variaties tot een toernooi voor een man of acht) aan het bouwen moet slaan.
Is het in Tetris zaak om alle vallende blokken weg te werken, hier dien je er torens mee te bouwen. Er moeten echter niet te veel open ruimtes in je creaties aanwezig zijn, want dan is de kans groot dat dat hele ding als een kaartenhuis in elkaar stort. Kun je weer helemaal opnieuw beginnen. Het is een race tegen de klok en tevens een strijd tegen een CPU tegenstander; want als die zijn toren sneller in elkaar heeft geflanst dan jij, ben je de pineut. Ook het alsmaar stijgende waterpeil is een factor waarmee rekening gehouden dient te worden.
Het moge duidelijk zijn dat strategisch inzicht en een hoge handelingssnelheid absoluut een vereiste zijn in deze game.

POWERUPS

Om Egg Mania nog wat interessanter te maken, zijn er ook powerups toegevoegd. Ben je goed bezig, dan kun je tijdelijk in het bezit komen van bijvoorbeeld een hamer, bliksemschicht of bom om je tegenstander het leven zuur te maken.
Vervelende bijkomstigheid is dat dat andere ei op pootjes hetzelfde bij jou kan flikken. Daarnaast is het ook zo dat niet alleen je directe tegenstander maar ook andere schepsels (zoals geesten en spinnen) knap vervelend kunnen zijn door zo nu en dan een blokkie van je te pikken.
Gelukkig kun je rustig aan al deze dingen wennen aangezien de eerste levels nog niet al te lastig zijn.
Dat wordt gaandeweg wel anders, zeker wanneer de A.I. van je tegenstander flink wordt opgekrikt en de andere schepsels ook alsmaar irritanter gedrag gaan vertonen. Ik heb ze meer dan eens helemaal verrot gescholden (zonder overigens echt gefrustreerd te raken) en als ik eenmaal op dat punt zit, weet ik dat ik te maken heb met een goeie, originele puzzelgame. ◄


Zo'n bom is in dit geval een eierdooier. Hahahaha.


Wie naar dit plaatje kijkt is een ei-witness. Hahahaha.


Maar niet te lang hè, anders krijg je eipilepsie. Hahahaha.

Graphic State / Bam! Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.graphic-state.com

GAME BOY ADVANCE

JURJEN — GRAPHICS 4 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 3 — SCORE 35

Star X... Mmm, klinkt als Star Fox. En zo speelt het ook, tenminste, dat was waarschijnlijk de bedoeling van de ontwikkelaars van dit driedimensionale vlieg- en schietspel. Missie niet helemaal geslaagd, jongens!

STAR X

Star X is niet 'gebaseerd op' of 'geïnspireerd door' de SNES-topper Star Fox (in Nederland bekend als Star Wing), het is gewoon een schaamteloze rip-off.
Voor wie niet bekend is met het origineel; met een ruimtejagertje vlieg je automatisch vooruit door een kijkdoos vol vijanden die je proberen neer te halen. Knallen maar, en hou je ogen open voor powerups!

DROGE BILNAAD

In Star Wing leverde dit concept een even hectisch als spannend spelletje op. Gefixeerd richtte je het vizier op de afgemeten formaties vijanden, waarbij je haastig strategische beslissingen nam om je zo goed mogelijk een weg door de virtuele wespennesten te knallen. Spannende speelsessies met het zweet in je bilnaad.
In Star X bleef mijn bilnaad verontrustend droog. Daarvoor waren de levelontwerpen te belabberd en de vijanden te tam en vormeloos. Het richten is ook nog eens belachelijk lastig gemaakt. "Oh kijk, drie vijanden. Tjiew,tjiew, tjiew. Oh mis. Nou ja."

POLYGONENBREI

Technisch zijn de graphics best aardig, al schuift de ondergrond sneller naar je toe dan de objecten die erop rusten.
Ik heb echter meer problemen met de onduidelijke manier waarop de actie in beeld wordt gebracht.
Zo is het niet altijd even gemakkelijk om in de schuivende polygonenbrei precies te herkennen welke doelwitten je onder vuur moet nemen en waar je nu precies wel of niet langs kunt vliegen, laat staan dat je inkomende projectielen duidelijk waarneemt.
Lukt het je desondanks een tegenstander te raken, dan wordt deze eventjes rood, maar je moet vaak wel erg goed kijken om dit kleurverschil waar te kunnen nemen. Het is vrijwel onmogelijk om te zien of je zelf geraakt wordt, daarvoor kun je eigenlijk alleen afgaan op de langzaam slinkende energiebalk boven in beeld.
Het geluid is zo mogelijk nog slechter uitgewerkt dan de graphics. Zolang er niet wordt geschoten kun je "genieten" van blikkerige synthesizer-riedeltjes die worden herhaald tot je er stapeldol van wordt. Zodra je een beetje begint te knallen verandert dit in een gekraak en geruis dat zo mogelijk nog irritanter is. Uitdraaien die ellende!


Gelukkig was de koerier van de keurslager op tijd met de barbecuepakketten.

NIET GESCHOTEN

Toch slim bedacht van die jongens van Graphic State. "Het is blijkbaar mogelijk om 3D-spellen te maken op de GBA, dan moet het voor ons toch niet zo moeilijk zijn om één van de eerste grote 3D-hits eventjes na te bouwen."
Helaas voor hen is het stelen van polygonenformaties iets heel anders dan het bouwen van een goed spel. "Ach wat", zullen ze gedacht hebben, "niet geschoten is altijd mis, en er zijn zat Star Fox-fans die wel weer eens toe zijn aan een dergelijk spelletje."
Maar goed dat je PU leest, toch? ◄

■ Fireglow / CDV / Mediamix / Tel: 0032-33851470 / suddenstrike2.de/english/index0.htm PC ■

JAN

GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	SCORE 70

Sudden Strike II is meer van hetzelfde en smaakt daarom eerder naar een verdraaid puike én zeer uitgebreide add-on dan naar een compleet nieuwe game.



SUDDEN STRIKE II

■ ***Sudden Strike II komt helemaal niet zo 'sudden' als je denkt. Deel 1 was namelijk goed voor honderdduizenden verkochte exemplaren en dan is een opvolger een ABC-tje.***

Toegegeven; we hebben Sudden Strike destijds wat onderschat en bemerkten de impact pas later. Natuurlijk hebben de strategie boys (Boris, Skate en myself) SS van voor naar achteren gespeeld, zeker toen bleek dat het spel in Duitsland met pallets tegelijk over de toonbank vloog.
Ook deeltje twee bekleedt inmiddels in Duitsland de hoogste regionen op de lijstjes van beste verkochte PC games, en dat terwijl er welbeschouwd niet echt heel veel is veranderd.
Echter, net als met Bond films is het publiek met dezelfde ingrediënten ook vaak tevreden en speelt de markt de laatste tijd duidelijk op safe. Je krijgt weliswaar nog steeds waar voor je geld, alleen had ik graag wat meer extra's gezien.

VERGROOTGLAS

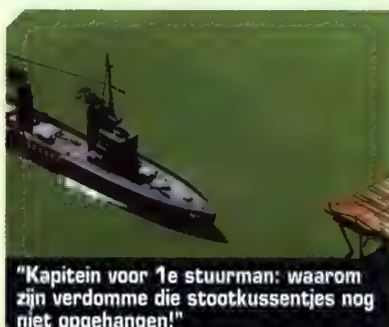
Sudden Strike II draait nog steeds op dezelfde engine en er is grafisch dan ook nauwelijks iets veranderd. Waren de graphics van deel 1 nog old skool, nu beginnen ze echt gedateerd over te komen. En nou kan onze Skate in zijn preview (PU 8) wel alle 3D kaarten fokken, ik heb eerder het idee dat Fireglow gewoon geen enkele moeite heeft gedaan om ook maar iets aan het beeld te doen. Skate heeft gelijk dat het in dit geval geen reet uitmaakt voor de gameplay al is het wel weer even terugschakelen wanneer je pietepeuterige soldaatjes in beeld krijgt die je met een vergrootglas moet bekijken.
Wel aangepast zijn de weerseffecten. In regen en sneeuw is het moeilijker verplaatsten en lastiger vechten, dit is een aangename aanvulling die ook het nodige tactisch inzicht vraagt.


"Oké mannen; iedereen met een 'combikaart Trein-Slagveld' kan instappen, de rest rent er achteraan.


"Verrek, ik zou zweren dat die metroconducteur Centraal Station omriep."


Da's voorlopig z'n laatste rondje om de kerk.


De ECTS is volgend jaar op een andere locatie.


"Kapitein voor 1e stuurman: waarom zijn verdomme die stootkussentjes nog niet opgehangen!"


Daar vliegt tuig. Hahaha.

Ook 'nieuw' is een experience systeem dat we uit tal van andere RTS games kennen: moraal en ervaring werken in je voor- of nadeel in het heetst van de strijd. Een soldaat met veel ervaring krijgt leidereigenschappen en heeft een verdere view. Manschappen in de buurt trekken zich aan hem op, maar wordt een leider gekilled dan kunnen diezelfde mannetjes totaal in paniek raken.

LUCHTBRUG

Sterk punt van Sudden Strike II is de authenticiteit van de missies, de eenheden en de voertuigen én de impact ervan op de gameplay.
Je speelt vijf campagnes waarbij je beurtelings de Duitsers, Russen, Engelsen, Amerikanen en Japanners speelt. Iedere campagne speelt zich af in een ander deel van de wereld; de Russen moeten Berlijn innemen terwijl de Japanse campagne zich afspeelt rond de Stille Oceaan en dus veel eilanden en boten kent.
Naast marineschepen kun je ook vliegtuigen, bommenwerpers en treinen bedienen waarmee je regimenten verse soldaatjes kunt vervoeren en verder kun je parachutisten, munitie en andere voorraden droppen.
Hiervoor heb je wel een vliegveld nodig dat je kunt veroveren op de vijand of juist moet beschermen tegen de aanstormende tegenpartij, want hoe handig de treintjes ook zijn; een goed werkende luchtbrug is de sleutel tot succes.

PITTIG

Veel gamers haakten bij de eerste SS af door de hoge moeilijkheidsgraad. Zeker de C&C spelers schrokken van het feit dat complete bataljons en garnizoenen binnen een halve minuut tot puin geschoten konden worden.
Fireglow heeft dit deels opgelost door vier verschillende moeilijkheidsgraden in te voeren. Hoe hoger je de lat legt, hoe groter de Fog Of War wordt en des te meer de skills van je soldaten afnemen.
SS 2 is sowieso een pittige, uitdagende game die ik de meeste strategen kan aanraden (al blijft het meer een Sudden Strike 1.5).
Snel uitspelen zul je dit WO II avontuur in ieder geval niet, mede dankzij de vier niveaus, mission editor en de meer dan twintig multiplayer maps, hetgeen het gebrek aan een Skirmisch mode enigszins goed maakt. ◄

PLAYSTATION 2

SCORE **85**

GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Met Need for Speed: Hot Pursuit 2 zet EA weer een lekkere, licht verteerbare arcade racer neer. Ideaal voor een potje raggen tegen je vrienden. Wel jammer van die donkere stukken.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Na een stilte van dik twee jaar komt EA weer met een nieuwe Need for Speed game. Hebben ze de tijd goed gebruikt?

De eerste Hot Pursuit was een game waarin je met een even snelle als dure bak uit de grijpgrage klauwen van de kit moest zien te blijven (hoe actueel kan een game zijn met al dat gedoe rond illegale streetraces?). Deel 2 bouwt dit idee uit en je kunt nu de boel ook omdraaien en als copper snelheidsmaniakken klemrijden; minimaal net zo leuk.
HP2 is erg divers van opzet. De game bevat twee hoofdmodes: Hot Pursuit en World Race. Globaal gesteld kun je in de eerste van beukenstein gaan tegen de pigs en in de tweede mode meer old fashioned racen.
Hot Pursuit mode is onderverdeeld in: **Quick Race** (cops beuken), **Your the Cop** (streetracers beuken), **Challenge** (cops beuken met tijdslimiet), **Ultimate Racer** (cops beuken met tijdslimiet en sterkere A.I.), **World Race mode** (in Quick Race), **Challenge en Championship.**

PORSJE HIER, LAMBOERGINIETJE DAAR.

Met HP2 neemt EA gelukkig afstand van het implementeren van slechts één merk zoals in Porsche Unleashed. HP2 kent twintig bestaande wagens in de categorie 'zelfs Ed kan ze niet betalen': Corvette Z06, Dodge Viper, Ford Mustang Cobra R, Ford Crown Victoria, 360 Spider, Lamborghini Murcielago, Opel Speedster, BMW M5, Mercedes-Benz CL55, Porsche 911 Turbo, Ferrari 550 Barchetta, Lamborghini Diablo en werelds snelste productiewagen de McLaren F1 LM *(Wat moet je met een Lamborghini als je een Renault Laguna Grand Tour hebt, J.J.? - Ed).*
Gedurende de game kun je de dezelfde wagens nog een keer unlocken maar dan in een speciale NfS versie, met meer PK's en een iets ander uiterlijk.
De wagens glimmen als vanouds, hebben een licht verschillende rijstijl (vooral merkbaar bij het optrekken en remmen) en kunnen voor het eerst ook schade oplopen. Schade die je natuurlijk niet merkt in de rijstijl. Welke developer durft dat eens aan...

KWIJLEN

Als je HP2 voor het eerst opstart gaat je kaak op zeker de eerste speelminuten naar beneden en er zal ook kwijl op je trui komen. Bezitters van designkleding of dure merken raad ik dan ook aan eerst even een slabbetje voor te doen of gewoon in den nakenden bast te spelen. Hé, heeft je vriendin ook nog wat lol.
De mannen van EA Sports hebben het namelijk weer geflikt. Net als de overige delen van de Need for Speed-serie zijn de graphics extreem juicy; kaliber Gran Tursimo 3. Daarbij, en dat is niet geheel onbelangrijk, verschijnt het geheel vrijwel zonder pop up op je scherm en het gevoel van snelheid is prima. Het is echt een genot om met de peperdure bolides over de dertig fraaie tracks van de NfS-game te speren. Helemaal als de wagens van die prachtige stofwolken opwerpen. Het is nog net niet fotorealistisch allemaal, maar het komt wel dicht in de buurt. Ik kan zo nog wel een alinea vollullen over de beelden, maar ik denk dat de screenshots genoeg zeggen.

DE DUISTERE KANT

Er sist echter een niet geheel onbeduidend addertje onder het gras; na de eerste euforische minuten, begint op te vallen dat het her en der wel erg stoffig, mistig of donker is. Dat is soms cool en draagt dan ook wel degelijk bij aan de gameplay, bijvoorbeeld als de wagen voor je een vette stofwolk opwerpt, dan moet je echt even in de ankers (of je gaat voor de dood of de gladiolen en zoekt de weg op de tast).
Echter, meestal is het beperkte zicht alleen maar hinderlijk. Vooral te donkere korte stukjes zorgen ervoor dat je slecht ziet waar de railing zich bevindt of waar een tunnel precies afbuigt. Soms zie je door het teveel aan schaduw ook pas heel laat dat er een tegenligger aankomt. Met alle kwalijke gevolgen van dien. Ook is het op veel tracks vaak erg mistig in de verte.
Ik heb een donkerbruin vermoeden dat deze 'fog of war'-verschijnselen

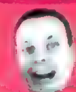


Pleuris, zeker Red Bull getankt!



'Bouwt men zijn huis op palen, dan is het na een frontale aanrijding stevig balen en kan men z'n spaarcentjes van de bank gaan halen'.

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 020-5589988 / www.eagames.com


J.J.


Vol in de remmen! In dat busje zit de pliesie met need for cash.


Oeps, beland ik zomaar op de set van Stuntman.


"Zo, oma in d'r Subaru heeft haar luiertje vol!"


"Hoppa, heb ik die effe wreed geritst."

bewust in het spel verwerkt zijn. Door bepaalde delen stoffig, mistig of donker te houden, verbruikt de PS2 immers minder rekenkracht. En op die manier kunnen de delen die wel goed zichtbaar zijn, maximaal in beeld worden gebracht. In principe geen probleem als het maar geen conflicten met de gameplay veroorzaakt. Graphics mogen nimmer en te nooit prevaleren boven rijgenot.

VERSCHIL TUSSEN WINST EN VERLIES

Is NfSHP2 nu onbestuurbaar? Nee, er valt prima te racen met deze game. Negenennegentig procent van de game is goed in beeld gebracht. Ik denk daarom dat veel kopers het niet eens zal storen. Ze vinden die donkere stukken mogelijk zelfs stoer of adrenalineverhogend. Zorgt voor lekker veel spektakel. En face it, NfS is een arcade racer, waarin je juist moet rammen, beuken en dikke risico's neemt.
Toch zorgen de plots opduikende duistere momenten soms voor frustratie. Met name omdat EA de A.I. goed voor elkaar heeft en de tegenstanders daardoor geen enkele moeite met de donkere stukken hebben. En bij modes als Ultimate Racer en Challenge waarin het verschil tussen winst en verlies een paar seconden bedraagt, kan dat wringen.

Het is echter allemaal niet onoverkomelijk en met veel oefening kun je toch zeker victorie kraaien. EA had het probleem overigens simpel kunnen oplossen door de koplampen onder een knop te zetten. Maar die kun je dus niet zelfstandig aanzetten, terwijl je wel op de toeter kunt drukken. Kwestie van prioriteiten.

EEN NFS-BURNOUT

Een ander succesnummer van de NfS-serie was altijd de bestuurbaarheid. En ook bij HP2 liggen de wagens weer heerlijk in de hand. Binnen een paar minuten rijdt zelfs een kneus vol gas de baan over.
Om NfS nog heftiger te maken heeft EA een paar veranderingen doorgevoerd, die allemaal positief uitvallen. Zo kennen de wagens twee soorten besturingen: classic en extreme. In classic doet de wagen min of meer wat ie in het echt ook doet. Mogelijk rijdt ie zelfs nog iets safer. In de extreme mode gooit EA letterlijk de remmen los. Bolides trekken als een gek op, raken snel in een 360 slip en knallen extreem hard op tegenliggers. Deze mode is leuker om te zien maar wel pittiger.
Een tweede verandering is de aanwezigheid van BurnOut-achtige vertragingen bij vette crashes en jumps. Dit effect is eerlijkheidshalve in BurnOut beter uitgewerkt. De vertragingen kun je eventueel uitzetten.


Speed = dope!


Toch is aan J.J. vragen of die helikopters echt kunnen schieten.



Deze sluikreclame heeft de Socialistische Partei Deutschland bakken geld gekost.

Als laatste wil ik de mogelijkheid noemen om een paar honderd meter voor je uit te kijken. Extreem handig als je hoort dat de cops een wegversperring hebben opgezet.

Ik kan al met al niet anders concluderen dan dat de boys van EA de afgelopen twee jaar niet stil hebben gezeten. Dit is gewoon een geil racertje. ◄




Xbox.

Het gebeurt niet vaak dat een perstrip die van tevoren kut leek, uitloopt op een groot feest....


GBA.

Toen ik van Niels vernam dat ik een op-en-neertje naar Rage in Liverpool mocht maken, ging ik niet bepaald uit mijn dak. De Britten produceerden middelmatige games als David Beckham Soccer, Hostile Waters en Incoming, en om nu een hele dag naar dat soort bagger te staren...

RAGE KOMT MET SUPERTRIO

In de weken na de E3 vernam ik echter dat Rage van zijn slechte imago af wil. Simpel gesteld; ze hebben een sterke line-up nodig om te overleven. In een alles of niets poging werden miljoenen ponden geleend voor de productie van topspellen.
Aan ons de taak om te bepalen of ze in die opzet geslaagd zijn, of dat ze de ponden net zo goed in de rivier de Mersey hadden kunnen donderstralen.

ROCKY (XBOX / NGC / PS2 / GBA)

Games die gebaseerd zijn op een film, draaien veelal uit op een flop. En uitgerekend Rocky, de boksfilm met de stotterende Italian Stallion, moet daar verandering in brengen? Ha! Laat me niet lachen. Dan wordt Davilex nog eerder door Kojima gevraagd Metal Gear Solid 3 te produceren.
Maar wat zat ik er naast; Rocky overtuigde big time. Drie dingen vielen op. Allereerst de ongelooflijk graphics. Rocky en de andere boksers (Tony Drago, Apollo Creed) zien er angstaanjagend echt uit. Verder glimmen de lichamen, bewegen de spieren, en het zweet en bloed spat



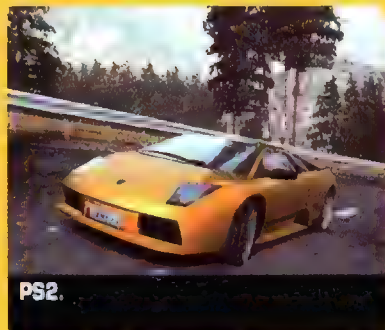
NGC.

van de gezichten af.
Ten tweede de uitdagende gameplay. In de Movie mode speel je de vijf films na. Dat leek me vooraf nep, maar het blijkt juist erg cool om te doen. Je hebt niet alleen de wedstrijden, maar je traint de boksers ook button bashend met punchen, gewichttraining en conditie.
Ten derde de boksactie. Tot nu toe zijn realistische boksgame matig (Knockout Kings en Mike Tyson Boxing). Je kunt er niet echt in boksen. Echte boksers wisselen hun slagen af, gebruiken tactiek om de dekking naar beneden te krijgen, pinnen de tegenstander vast in de hoek, etc. Al deze aspecten zijn nu wel perfect verwerkt in Rocky. Laat je dus niet afschrikken door de lame titel, check het gewoon. Vergeet wel de GBA-versie. Boksen op de mini console werkt niet.

LAMBOURGHINI (XBOX / PS2 / NGC)

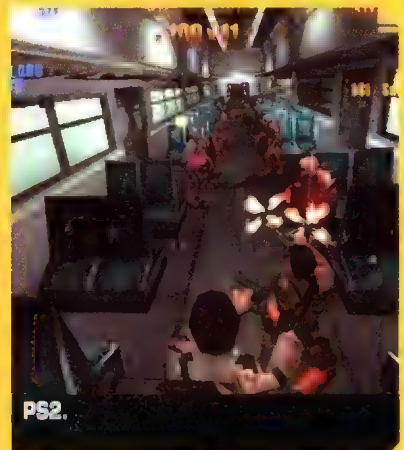
Gran Turismo heeft er een concurrent bij: Lambourghini. De bizar snelle wagens zien er bizar fraai uit in een bizar snel spel met een bizar strakke besturing. Het enige zwaktepunt zit 'm in de wagens. Het zijn alleen maar Lambourghini´s en veel gamers willen nu juist met meerdere merken spelen.
Voor de rest parkeert Rage hun racer netjes naast GT3. De omgevingen en wagens zijn prachtig uitgewerkt, het gevoel van snelheid ligt beduidend hoger dan bij GT3 en de gameplay is afwisselender. Zo kun je weddenschappen tegen tegenstanders opzetten. Je racet dan one on one voor een flinke smak geld.
De PS2 versie wijkt sterk af van de Xbox en NGC versie. Rage wilde persé gebruik maken van de kracht van Sony´s bak, die qua structuur veel afwijkt van de Xbox en NGC. De PS2 heeft veel moeite met het opbouwen van vierkante, levendige steden (let straks maar op de Getaway) omdat het geheugen dat gewoonweg niet aan kan. En dus spelen de races zich op de PS2 in landelijke omgevingen af en op de Xbox en NGC in de stad.
Door deze werkwijze zie je dat de PS2 het grafisch best kan opnemen tegen de Xbox en NGC. Alleen willen de meeste developers snel en makkelijk poorten en op die manier verliest de oudste console het altijd.
De besturing is prima op het remmen na, dat mag wel wat meer impact hebben.
Hou deze racer in de gaten, want ik moet me sterk vergissen als Lambourghini geen hoge cijfers gaat behalen.


Xbox.


PS2.

TWIN CALIBER (XBOX / PS2 / NGC)

Dé verrassing van de trip. Pinball meets shooter. Twee personen lopen door omgevingen vol zombies en ander rottend vlees. Doel: kill the mofo´s.
Je bestuurt jouw karakter niet; je hoeft slechts te richten en de trekker over te halen. Het is daarbij de kunst met beide handen zo cool mogelijk te knallen. Hoe flashier des te meer bonussen je vangt.
TC is het leukst met z'n tweeën; samen knal je het slachtvee omver en diegene die dat het meest showy doet, wint.
Dat Nintendo ondanks de liters bloed en kilo's lillend vlees geen bezwaar maakte tegen een poort, toont aan dat daar een frisse wind waait.


PS2.


PS2.

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.crazytaxi.com

XBOX

BORIS

GRAPHICS 9 REPLAY 5 GAMEPLAY 5

SCORE 60

Iedereen die Crazy Taxi 1 of 2 heeft gespeeld kan deze titel gerust in de winkel laten liggen. Voor alle andere gamers is het misschien leuk om 'm eens bij je videotheek te huren.



CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

De derde Crazy Taxi game is aangekomen op de Xbox. Same old, same old...?

De eerste Crazy Taxi kwam uit op het hoogtepunt van de Dreamcast. De game was simpel maar het had toch iets magisch. Het was een gevoel dat werd omschreven als typisch Sega en als ik erop terugkijk dan was dat het ook. Ik werd er zelfs een beetje weemoedig van op het moment dat ik de derde aflevering van Crazy Taxi op mijn tafel zag liggen. Wat kan Sega nou nog voor de derde keer met zo'n titel doen?
Het is duidelijk dat Sega zelf ook met die vraag heeft lopen worstelen want mijn angstige voorgevoel werd gelijk bevestigd toen ik het schijfje in mijn Xbox stopte. Weer dezelfde characters, weer dezelfde auto's en weer dezelfde levels. Of nee toch niet. Ik moest twee keer kijken maar toen zag ik het; er is een nieuwe stad. Het is een Las Vegas achtige course waarin je ook vier nieuwe drivers tegenkomt.
Leuk, maar vreemd dat je daarnaast ook nog die ouwe shit erin hebt zitten. Het is duidelijk dat dit ene Las Vegas level niet sterk genoeg is om deze game te kunnen dragen en dat zegt eigenlijk al genoeg over Crazy Taxi 3.

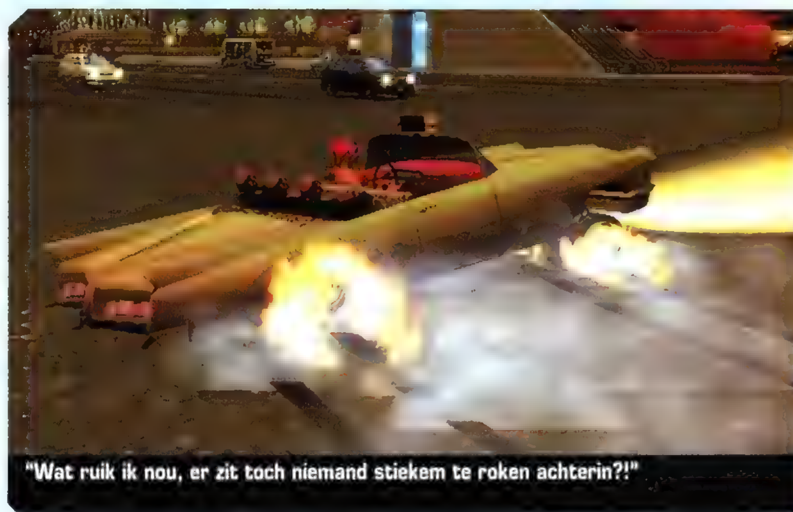

Als je dát bier drinkt, blijf je pissen.

NEPPE HOP

Op zich zou je kunnen stellen dat je in Crazy Taxi 3 de eerste twee delen erbij cadeau krijgt. New York en San Francisco zijn nog altijd even leuk en de Crazy Hop voelt nog altijd aan alsof je aan het cheaten bent. Ik ben er nooit dol op geweest want het is gewoon onzin. Je kunt niet springen met een taxi. Zelfs niet als ze er zo lau uitzien als in deze game. Dus die Crazy Hop vinden we nep.
Tja, en verder is het allemaal meer van hetzelfde; klanten oppikken en afzetten op verschillende locaties. Het is even oefenen voordat je de weg weet maar als je het eenmaal onder de knie hebt, is er niets meer aan. Net als in het tweede deel kun je meerdere passagiers tegelijk in je auto hebben die ook allemaal ergens anders naar toe moeten.


"Stop nou eens, eikel. Ik wilde er na de Dreamcast al uit!"


Nooit op dat rode knopje drukken, zei de dealer nog...


"Wat ruik ik nou, er zit toch niemand stiekem te roken achterin?!"

MET PENSIOEN

Crazy Taxi 3 ziet er heel mooi uit maar daar is dan ook wel alles mee gezegd. De gameplay is klaar om met pensioen te gaan en bij alles wat er in het spel gebeurt, heb ik het gevoel dat ik het al eerder heb gespeeld.
Ik moest het even checken maar zelfs de stemmen van de passagiers zijn nog exact dezelfde als in de eerste twee delen.
Wat is het nut van een derde Crazy Taxi als het spel voor 75% bestaat uit materiaal van de eerste twee games. De meeste Xbox gamers zullen deze shit toch wel kennen? Het was ooit erg leuk maar Sega had de boel moeten laten rusten en een beetje respect moeten tonen voor wat eens een dik spel was.
Naast de mooie graphics en het veel te kleine Las Vegas level heeft deze game dus eigenlijk helemaal geen bestaansrecht. De Xbox verdient beter en Sega kan beter. Het bedrijf is destijds gestopt met de Dreamcast om zich volledig toe te leggen op het ontwikkelen van topgames.
Tot nu toe ging dat goed maar als we straks meer Sega titels krijgen die op zo'n schandalige wijze worden uitgemolken dan hoeft het van mij niet meer.

beleef



de



voorsprong

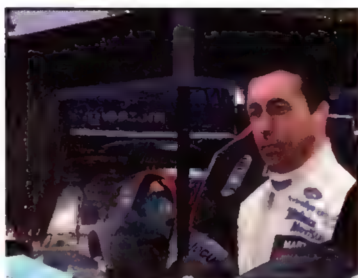


zelf



colin mcrae rally 3™

ééncoureuréén carrièrehonderdvijftigbeslissingenperminuut


met een 3-jarig contract race jij als Colin McRae met het Ford Rallye Sport Team


8 nieuwe parkoersen, 15 gelicenseerde wagens


elke wagen kan helemaal stuk gereden worden


de druk om te presteren vergt het uiterste van jou en je wagen

vanaf 11 oktober





PlayStation.2

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

download de nieuwste Colin McRae Rally 3 filmpjes op: www.codemasters.com

Computer Artworks / Universal Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thethinggames.com

PC / PLAYSTATION 2

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	6	8	82

The Thing geeft het survival horrorgenre een nieuwe injectie en levert een waardig avontuur op dat ik, ondanks wat kleine minpuntjes, iedereen kan aanraden.



THE THING

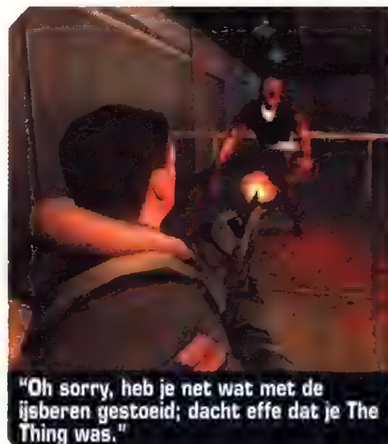
Op het eerste gezicht lijkt The Thing het zoveelste third-person horror action adventure waar je monstertjes af mag knallen. Onder de oppervlakte broeit echter veel meer...

The Thing is een cult klassieker. Toen de behoorlijk freaky film uitkwam, werd hij door niemand gedigt, maar pas jaren later kreeg de rolprent waardering van het grote publiek.
Het spel gaat verder waar de film eindigt. We hebben dus niet te maken met een licentie zonder gameplay (Die Hard Nakatomi Plaza, Lilo & Stich, Stuart Little 2 moet ik nog even doorgaan?). Nee, The Thing als game is een behoorlijk lekker ding! Als je muterende gedrochten tenminste 'lekker' wilt noemen. Yuck!

BESMETTEN

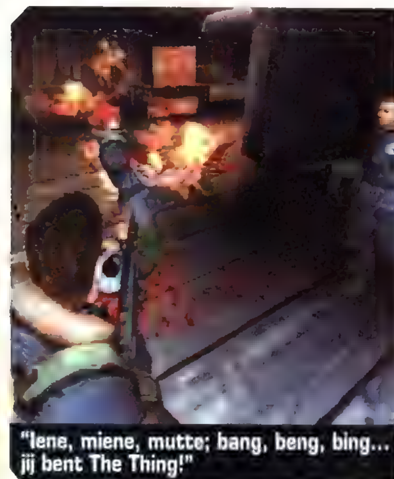
Daar sta je dan als kloeke held op een verlaten Noordpoolbasis omringd door een squad van drie man: een engineer, een soldaat en een medic. Gevieren ga je op pad en aangezien het winter is, laat de zon zich niet zien. Sterker, de game speelt zich voornamelijk in het donker af. Dit maakt de sfeer des te beklemmender, hetgeen nog eens versterkt wordt door de vernielde machinerie, lijken en bloedsporen.
In The Thing draait het om een buitenaards 'iets' dat levende wezens kan besmetten en verschillende gedaanten aanneemt. Was in de film één mens besmet, hier heb je te maken met enerzijds Thingy monsters en anderzijds gemuteerde wetenschappers en soldaten die je aanvallen. De kers op de slagroom vormen NPC's die je tegenkomt en pas later onaangekondigd muteren in een monster. Of leden van je squad die besmet zijn zonder het te weten. Of weten ze het wel maar houden ze zich stil?
Niets is zo verrassend als wanneer een van je teamleden opeens voor je ogen muteert in een moordend gedrocht terwijl je net uren met hem (het?) puzzels hebt lopen oplossen of andere beesten hebt neergeschoten.


"En de brandzalf vind je in het kastje achter je. Hahahaha."


"Oh sorry, heb je net wat met de ijsberen gestoeid; dacht effe dat je The Thing was."


Dooie kippen kunnen inderdaad nog even doorlopen maar diepgevroren zijn ze daar toch te stijf voor?


"Eerst lopen zeiken dat het zo koud is hier. Doen we er wat aan, staat ie weer te blèren."


"Iene, miene, mutte; bang, beng, bing... jij bent The Thing!"


"Oké je vraagt dus: wie zong 'Praat geen poep' en als ie antwoordt "Dingetje", dan schiet je meteen!"

ANGST

Het zijn niet zozeer de monsters die voortdurend voor spanning zorgen maar vooral de vragen 'wie kan ik vertrouwen' en 'vertrouwen ze mij wel?' die het spel zo boeiend maken. De eerste monsters zijn overigens behoorlijk simpel te killen en boezemen nauwelijks angst in. Er zijn zelfs arcade onderdelen waarin je vanuit een kazerne van verschillende klanten monsters mag knallen; aardig maar echt scary is het niet. Dat zijn de latere monsters echter weldegelijk en er zijn een paar bosses... wooh, haal die schone onderbroeken maar uit de kast.
Ook de puzzels steken voor het merendeel behoorlijk in elkaar en vragen samenwerking, hetgeen soms moeilijk gaat als je engineer bibberend in een hoekje zijn broekje van angst vol zit te schijten. Toch ontkomt ook dit spel niet aan het standaard 'sleuteltje zoeken en hendeltje omzetten', maar de uitwerking ervan is vaak spitsvondig en origineel.

THE THING

The Thing komt ook uit op Xbox, maar de testversie haalde de deadline net niet. Aangezien ie niet wezenlijk verschilt van de twee hier besproken delen en ik in een eerder stadium gezien heb dat de graphics er net als op de PC en PS2 wezen mogen, kan je zelf wel uitvogelen dat je bovenstaande conclusie ook voor de versie voor Microsoft's grote zwarte doos mag hanteren.

PC

SCORE 90

GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Liefhebbers van RTS en Civilization lekkernijen mogen dit middeleeuwse strategiebanket niet overslaan. Het menu is absurd gevarieerd en het aantal gangen bijna oneindig.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

Geen 10, geen 100, geen 1000 maar meer dan 10.000 vechtende riddertjes tovert Medieval Total War op je scherm.
Gelukkig kent de game naast kwantiteit ook kwaliteit. Ga d'r maar effe lekker voor zitten...

Medieval Total War wil het totale spectrum van middeleeuwse oorlogsvoering tot leven brengen waarbij de nadruk op massale veldslagen ligt. Vormt bij Stronghold het in goede banen leiden én verdedigen van een enorm kasteel de uitdaging, hier gaat het om het geslaagd uitvoeren van immense gevechten waarbij ook het voortraject van groot belang is. Je kunt je naar eigen inzicht mengen in politieke intriges, micromanagement en resource-management. Ook daar zijn verschillende lagen te ontdekken waarbij Creative Assembly voor iedere speler wat wils te bieden heeft.
Afgezien van de vele mogelijkheden is Medieval Total War in alle opzichten een grote game en kan daarom misschien wat overweldigend overkomen. Gelukkig is dat slechts schijn, want de bijna vier eeuwen oorlogsvoering (van 1087-1454) met z'n historische gevechten, kruistochten, veranderende oorlogsmiddelen en wisselende grenzen zijn tot in de puntjes uitgewerkt.

SIM OF BATTLE?

Maar liefst twaalf verschillende volkeren met ieder hun unieke veegtactieken en unieke supereenheden staan klaar om gekozen te worden, te weten Engelsen, Denen, de Almohad (uit het vroegere Marokko), Byzantijnen, Egyptenaren, Germanen, Italianen, Fransen, Turken Polen, Russen en de Spanjaarden.
Daarnaast zijn er nog tal van non-playable facties die zich niet zo snel van hun land laten wegjagen zoals de Sicilianen, de Hongaren of de Welshmen. Voordat je een robbertje gaat vechten dien je een leger samen te stellen en daar heb je geld voor nodig. Inkomen genereer je uit handel en belasting. Dat laatste kan via de kerk of met de harde hand, wat weer invloed heeft op jouw status als leider van je rijk.
Zo grijpt alles in elkaar en blijft het zaak om de boel zo goed mogelijk op elkaar af te stemmen. Mocht je helemaal geen zin hebben in dit sim gedeelte dan kun je ook direct naar battles hoppen en al het geregel overslaan. Dan mis je mijns inziens wel wat van de Medieval Total War experience. Als compromis zou je ook de A.I. van de computer heel

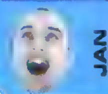

Getuige van geweld? Onthoud het signalement van de dader. Laat het slachtoffer niet alleen.



In de tijd dat Fryslan nog boppe was. 'De kontoeren yn it lân bin feroare troch de tiid.'


Een taart? Nee, een paard!

Creative Assembly / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.totalwar.com



veel kunnen laten regelen zodat je je alleen bezighoudt met de basics, zoals het doen van zetten op de landkaart en het bepalen van het aanvalsmoment.

FIGHT!

Vergeleken bij Medieval Total War, zijn zelfs de grootste tankrushes uit Command & Conquer nog pietluttige guerilla's. Uiteindelijk kun je tot 15.000 (!) eenheden op je scherm krijgen en dat levert immense gevechten op. Het leuke hiervan is dat je echt de massale slachtpartijen in beeld krijgt die in die tijd gewoon waren. Daarnaast is het dankzij de inbreng van unieke eenheden - Teutoonse Ridders bij de Germanen, Clanstijders van de Schotse hooglanden of Kamelenkrijgers van de Bedoeïen - en machinerie (katapulten etc.) van belang wanneer je welke troepen inzet.

Het is erg sneaky om bijvoorbeeld een bataljon ruiters achter een heuvel te laten verschansen. Terwijl het voetvolk aan het knokken is, kom je opeens in de flanken aanmarcheren met ridders te paard. Ook het neerhalen of kapot rammen van een kasteelmuur is prachtig. Natuurlijk kun je de katapulten ook inzetten tegen de vijandelijke legers zelf.

De schaduwzijde is dat met zoveel hakkende, rennende en joelende poppetjes op je scherm het geheel snel chaotisch wordt. Zeker in close combat is nauwelijks meer te coördineren wie waar loopt te hakken en dan is het hopen op een goede afloop. Deze onzekerheid is overigens te reduceren door van tevoren goede tactieken op te zetten, veel gebruik te maken van waypoints en af en toe de pauzeknop in te rammen voor overzicht. Tel daar het besef van formaties bij op en je komt een heel eind. En omdat je zoveel manschappen onder je muisknop hebt, kijk je niet op het verlies van een dozijn riddertjes meer of minder.



Die gozer met die lans op dat witte paard is begonnen!

VICES & VIRTUES

De makers hebben een leuk RPG sausje door de game heen geroerd. De leiders hebben bepaalde statistieken, beter bekend als Vices & Virtues. Deze veranderen gedurende de gameplay en bepalen je status. Die status is van belang voor je invloed in het buitenland maar ook tegenover je eigen onderdanen en je soldaten. Ben je een heroïsche leider die gewond raakt in 't gevecht maar het toch overleeft, dan vinden de mannen het een eer om voor je te mogen vechten. Ben je een diplomatieke bikkel dan kan dat bij het ene volk respect opleveren maar bij een ander afkeer. Hou je je niet aan handelsembargo's en pacten dan zullen omliggende naties wantrouwig worden enzovoorts, enzovoorts. Het leuke is dus dat je je status voor een groot deel zelf in de hand hebt omdat je je eigen plan trekt.



Breekt er effe een zonnetje door, heb je gelijk van die gasten die een kleurtje proberen te scoren.



"Nee, ik weet 't ook niet precies, maar het schijnt dat daar verderop iemand gratis Spider-Man plaatjes uitdeelt."

HISTORISCHE BATTLES

Honderden boeken hebben de mannen en vrouwen van Creative Assembly erop na geslagen om zo nauwkeurig mogelijk de belangrijke oorlogen van weleer te simuleren. Naast de campagne veldslagen kun je ook echte historische veldslagen naspelen en de gevechten leiden in de gedaante van een beroemd persoon.

Je kunt kiezen uit een van de 100 helden zoals Richard Lionheart, Joan Of Arc of Frederick Barbarossa waarmee je bekende historische veldslagen naspeelt zoals de Kruistochten, de 100 jarige oorlog of de Mongoolse invasie. Zo krijg je naast gameplay ook nog een beetje geschiedenisles. Wie zei ook weer dat games alleen maar een slechte invloed hebben!

DIEP, DIEPER, DIEPST

Zoals ik al eerder zei, kun je je helemaal uitleven in het micromanagement van deze game maar kun je dat gedeelte ook heel beperkt uitvoeren. Duidelijk is wel dat Medieval Total War behoorlijk diep gaat. Zo zijn er talloze beslissingen en mogelijkheden die de gameplay beïnvloeden. Je kunt priesters gebruiken, de inquisitie inzetten, spionnen inhuren of huurmoordenaars belangrijke kopstukken van de vijand om laten brengen. Een huwelijk met een afzichtelijke prinses om zo je grondgebied te vergroten staat eveneens op de agenda. Je moet alles over hebben voor het uitbreiden van je rijk. Erg leuk zijn de Glorious Achievements. Je kunt de game namelijk ook op punten en goals winnen in plaats van alleen maar met bruut geweld. Deze GA's zijn voor ieder volk weer anders. De Fransen mogen bijvoorbeeld de Notre Dame bouwen terwijl de Engelsen een succesvolle kruisvaart moeten leiden tegen de heidenen in het Oosten. De moslims kunnen op hun beurt weer een Jihad uitroepen. En zo is er nog zoveel meer te vertellen maar volgens mij ben ik bijna aan de onderkant van de bladzijde.

Hoe dan ook, TMW slaagt erin het beste van twee werelden te verenigen zonder dat je deze twee per se moet spelen. Zowel Civilization spelers als fanatieke RTS gamers kunnen in deze titel hun ei volledig kwijt.

IT'S NOT ENOUGH

TO WIN.

EVERYONE ELSE MUST LOSE.

MISERABLY.



16 ships, 16 tracks, 160 weapons. The future of motorsport may not be pretty, but it's certainly fun. Race to exclusive JXL tracks or rip your own to the Xbox™ hard disc. Whatever gets you psyched. At over 900 mph, you're going to need all the help you can get.

Quantum Redshift

Another great game only available on Xbox.





www.xbox.com/nl

XBOX

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Ronin Entertainment / Universal Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.roningames.com — XBOX

JAN — GRAPHICS 5 — REPLAY 2 — GAMEPLAY 3 — SCORE 29

Ronin Entertainment heeft een game in elkaar geflanst waarin de naam van de grootse martial arts specialist aller tijden, op ongekende wijze wordt besmuikt.
De ontwikkelaar verdient het om door een complete karateschool in elkaar gemept te worden en Universal mag van mij een bezoekje krijgen van een bataljon ninja's.
Deze fighter met adventure sausje wordt namelijk niet alleen geteisterd door matige graphics maar nog veel erger... door schaamteloos slechte gameplay.
De special moves zijn dankzij vertragingen tussen de combo's vrijwel onuitvoerbaar, maar het trieste is dat je ze helemaal niet nodig hebt omdat je tegenstanders zich als gedrogeerde laboratoriumratten laten wegmeppen.
Bovendien blijven ze soms in een hoekje wachten of plakken ze aan de rijstpapieren muren vast.
Nog erger is het wanneer ze achter onzichtbare muren heen en weer schokken. Het is niet alleen een stupide gezicht, je kunt ze ook niet bereiken en Bruce mag als een gek in een lachspiegeldoolhof de uitgang proberen te vinden.
Als je nog nooit fighting games gemaakt hebt, zorg in ieder geval dat je engine goed is!
De mensen bij Ronin maken de naam van Bruce te schande en het is ook nog eens een grove belediging voor de Xbox.


BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

ARC System Works / Sammy Entertainment / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.guiltygearx.com/ggxl — GAME BOY ADVANCE

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 6 — SCORE 60

De meeste vechtgames op de GBA hebben het (net) niet. Dat komt omdat de combo's bijkans onmogelijk uit te voeren zijn en het behoorlijk priegelen is op de kleine handheld. Het trap- en klapadventure Jackie Chan bewees echter dat het wel degelijk kan en ook Guilty Gear X knokt zich een eindje op weg. De combo's zijn namelijk goed uit te voeren en de cartoony graphics leveren vloeiende bewegingen van de verschillende vechtersbazen op. Het is dan alleen weer zo jammer dat de game te kort is en veeeeeeeeel te makkelijk. Sommige tegenstanders waar je later in het spel tegenover komt te staan, zijn eenvoudiger knock-out te rammen dan piepeltjes in het begin en dat vind ik onlogisch.
Bovendien is de uitdaging op HARD pas een beetje leuk. In de EASY mode doet de tegenpartij nagenoeg niets terug.
De mannetjes aan de andere kant van het scherm staan een beetje voor zich uit te staren en duimen te draaien en laten zich gewillig in elkaar meppen. Pas als je zelf ook niets doet, willen ze soms uit hun winterslaap komen en je een trapje geven. En als de tegenstand in hogere moeilijkheidsgraden wel pittig wordt, kun je makkelijk winnen door gewoon als een gek te button bashen, zonder dat je nu daadwerkelijk weet wat je aan het doen bent.
Ik ga me steeds meer afvragen of dit genre wel op de GBA thuishoort.


GUILTY GEAR X

Kodiak Interactive / Encore / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.xbox.com/circusmaximus — XBOX

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 6 — SCORE 63

Een racegame in de tijd van de oude Romeinen... is dat leuk?
Iedereen die Gladiator heeft gezien, weet hoe bruut het racen in (en vooral het kapot beuken van) karretjes achter paarden kan zijn.
In Circus Maximus bestuur jij zo'n Romeinse paardenkar én de warrior die samen met jou erop staat.
De krijger die achterop staat is namelijk nodig om de tegenpartij, die ook is uitgedost met een bestuurder en een vechtersbaas, van de tracks af te meppen of in een ravijn te duwen.
Nice. Tenminste, op papier; de controles zijn namelijk zo trikcy dat je na het spelen van deze game meteen een afspraak kan maken bij een RSI therapeut.
De ene stick gebruik je voor het besturen van de kar, de ander om de spierbundel achterop te bewegen.
De schouderknoppen zijn vervolgens nodig om de scherpe bochten in te sturen en dan ben je dus door je vier belangrijkste vingers heen.
Vervolgens heb je dan nog de action buttons nodig om te meppen, te blokken en special moves uit te halen.
Aangezien ik geen octopus ben, leverde dat een soort Twister op de Xbox controller op.
Leuker wordt het wanneer je samen met een maat speelt: de een als rijder, de ander als slaghout, maar de funny multiplayer kan de kar als geheel helaas niet trekken.


CIRCUS MAXIMUS

TBA / Empire Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.empireinteractive.com — XBOX

BORIS — GRAPHICS 7 — REPLAY 4 — GAMEPLAY 6 — SCORE 65

Stel je hebt een aardig dure filmlicentie gekocht van een Amerikaanse Animatie studio dan wil je er natuurlijk wel wat mee doen. Dus terwijl iedereen de film Antz alweer vergeten is, komt Empire Interactive met een nieuwe Antz game op de proppen.
En wat is het geworden? Een puzzel game? Een platformgame? Nee, het is een racegame geworden. Wow, wat een visie, wat een originaliteit. Daar zaten we wel even op te wachten, al zeg ik het zelf.
Je begrijpt dat er geraced moet worden en je begrijpt dat deze game alleen voor de kleintjes bedoeld is.
Maakt overigens niets uit want speciaal voor deze review doen we even net alsof we driejarige kleuters zijn.
Iets waar we regelmatig in oefenen op de redactie, speciaal voor noodgevallen als deze.
Ed geeft dan aanwijzingen en wij oefenen net zolang totdat... Nou ja, laat eigenlijk ook maar. Ik heb nog maar dertig woorden over voor deze tekst en dat is al niet erg veel. Eigenlijk heb ik alleen nog plaats voor een korte conclusie.
Nou daar komt ie. Antz Extreme Racing is een heel aardige titel voor als je toevallig een driejarige kleuter bent.
(Shit Boris, nu had je dus meer ruimte. Ik zeg het nog één keer: een kortje is 215 woorden! - Ed)


ANTZ EXTREME RACING

XBOX

SCORE 80

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Dead to Rights doet alles wat we kennen uit andere games nog eens over maar dan goed. Het is niet origineel maar wel leuk. Je moet overigens tegen een beetje bloed kunnen.

DEAD TO RIGHTS

Je dacht dat Max Payne een moeilijke gast was? Vergeet het; Jack Slate laat even zien hoe het echt moet.

Namco laat zijn gezicht zien op de Xbox en dat doen ze niet alleen; ze nemen daarvoor Jack Slate mee. Deze ex-cop die een verrassend bekende naam heeft, had de grote broer van Max Payne kunnen zijn. Hij is net wat knapper, net wat stoerder en hij kan zijn tegenstanders nog bruter afmaken.
Namco doet verder niet echt moeilijk over het feit dat de helft van deze game gejat is van films en andere games.
Beter goed gejat dan slecht bedacht luidt het spreekwoord en die vlieger gaat hier helemaal op.
Dead to Rights is een Hong Kong actiefilm waarbij elke twee seconden iemand in slow motion door zijn kop wordt geknald. Je kent het wel. Echt zo'n film die je op een regenachtige zondagmiddag wilt zien. Zo'n film waarbij de vader van de held wordt vermoord en de held de hele film bezig is wraak te nemen.
Zo is Dead to Rights ook; het verhaal is dus ook niet belangrijk. Dat je iemand kan pakken als gijzelaar en hem met een hoek van 90 graden van schuin boven door zijn hoofd kan schieten wel. En ik moet zeggen dat het allemaal erg goed aanvoelt.



Rechtstreeks gejat van de grootste wortel. (Max Peen, hahaha.)


Jack houdt niet zo van disco... meer van zool.

BULLET TIME

Het spel begint met een tutorial waar je even doorheen moet bijten. Het spel leert je hoe de besturing werkt en dat is maar goed ook want het is allemaal vrij ingewikkeld. Als je door hebt hoe je meerdere tegenstanders tegelijk kunt aanpakken en hoe je gebruik maakt van de vele gadgets en features in deze game, is het tijd om kennis te maken met de bullet time functie.
Bullet time? Hoor ik je denken. Ja, ook dat heeft Namco zonder enige schroom gejat van Max Payne. Het is allemaal zo schaamteloos dat het ook wel weer grappig is of zo.
Deze hele game moet een verbetering voorstellen van bestaande games dus waarom niet ook bullet time gebruiken. Het werkt per slot van rekening goed. Bovendien is het gewoon leuk om de mooie animatie van Dead to Rights in slow motion te zien. Het is echt super cool hoe Jack zijn lege wapens weggooit als hij er klaar mee is. Alleen daarom al is bullet time een goed idee voor deze game.

Namco / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.deadtorights.com



NIET NADENKEN

Als Dead to Rights begint zit je eigenlijk al gelijk tot aan je middel in het bloed en de actie. De vijanden volgen elkaar zo snel op dat je jezelf afvraagt waar al die gasten vandaan komen.
Dat moet je dus niet doen. Ze komen gewoon van om de hoek en hoe langer je er over nadenkt hoe nepper deze game wordt. Niet bij nadenken dus, maar gewoon afknallen.
De animaties zijn erg goed uitgevoerd en daardoor worden die gevechten ook zo vet. Niet alleen met de wapens die je hebt maar ook je trouwe politiehond staat je bij en kan gebruikt worden om tegenstanders uit te schakelen.
De cutscenes die een poging doen om het verhaal te vertellen, zien er werkelijk schitterend uit. Het is alleen jammer dat het verhaal zo schofterig slecht is.
Even een voorbeeld. Als je door de eerste tutorial, waarin je tientallen gasten hebt dood geschoten, heen bent, loopt Jack naar buiten en roept versterking in om een van de gewonde boeven te helpen. Er liggen dus meer dan dertig lijken in dat level maar voor de laatste boef belt Jack wel even een ambulance. Vreemd hoor.

WILLEM RUIS

Maar er zijn meer dingen die je al in het begin het gevoel geven dat er iets niet helemaal klopt in Dead to Rights. Met de actie is zoals gezegd niets mis maar al snel word je lastig gevallen met verschillende kleine minigames.
Er zijn bijvoorbeeld stukken waarin je met een sniper rifle een aantal gasten moet afknallen. Dat is nog wel oké maar daarna moet je een paar keer een bom onschadelijk maken. Dat werkt een beetje zoals vroeger bij de Willem Ruis Lotto Show. Je moet met een ding door een doolhof bewegen en je mag de zijkanten niet raken. Als het je niet lukt om binnen de gestelde tijd de bom onschadelijk te maken, begint de hele ellende weer opnieuw.
Het is dat je zonder veel problemen op elk ogenblik deze game kunt saven, anders had ik zeker weten mijn Xbox door het raam geflikkerd.
Vooral bij dat ene stukje waar je een stripper moet leren dansen zoals in Space Channel 5, is heel knullig gedaan. Wat een wansmaak kunnen die Japanners soms hebben.

NIET VOOR KIDS

Dead to Rights is een game die het goed doet als je laat op de avond nog even met wat vrienden zit te gamen. De keiharde actie staat garant voor een boel plezier bij de wat volwassenere gamers.
Er gaat gewoon niets boven Jack die een wapen afpakt van een nietsvermoedende boef om diezelfde gast vervolgens van dichtbij te executeren. Dead to Rights is keihard en het is zeker geen game voor al te jonge kids maar daarentegen is het overduidelijk dat de makers deze game expres zo over the top hebben willen maken. Het is meer een parodie op Hong Kong films dan dat je zelf graag mee wil doen en dat dwingt toch respect af.
Dead to Rights is geen kort spel. Ik denk dat je toch wel enkele dagen full time spelen nodig hebt om dit uit te spelen en dat is altijd mooi meegenomen voor 70 Euro.

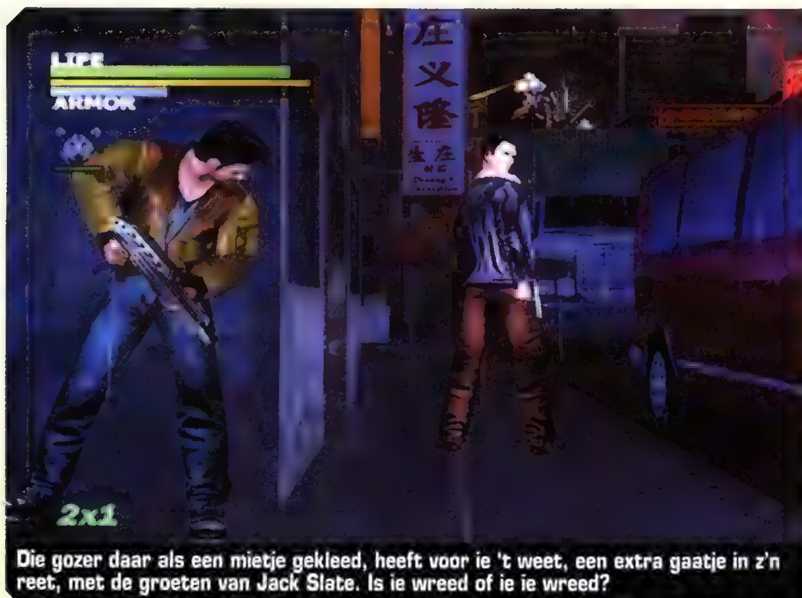

"Ach, ik zeg maar zo: niet geschoten is altijd mis."


"Hallo, politie. We kregen een melding dat in deze zaak het maximale aantal bezoekers wordt overschreden."


Doet ie anders nooit...



Nee, 't is niet bepaald een sneaky strategische spygame met veel stealth.



Die gozer daar als een mietje gekleed, heeft voor ie 't weet, een extra gaatje in z'n reet, met de groeten van Jack Slate. Is ie wreed of ie ie wreed?



"Dan heb ik toch liever een Koreaanse hond: dood op m'n bord dus."

GAME BOY ADVANCE — Spellbound / Codemasters / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubi.com

SCORE 86 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | J.J.

CM 2.0 mag je rustig beschouwen als een light conversie van de gelijknamige PSX game. Zelfde opzet, zelfde gameplay.

Je hebt vrijheid naast de baan.
Objecten naast de baan doen echt mee.
Gebruik van special effects als rook, stofwolken en vlam in de pijp.

pen. Wil je weer rechtdoor of rechtsaf slaan, dan moet je de pad weer terug tippen, en dat verloopt te traag om een snelle bochtenwisseling aan te kunnen.

de tijd moet geven, die je vaak moet spelen en dan pas zal rijpen. Maar is dat niet de karakteristiek van een top-spel?

COLIN MCRAE 2.0

Natuurlijk zitten er minder wagens en minder tracks in het GBA-spel dan in de PSX versie, maar die wagens (Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Ford Focus, Ford Puma) en tracks (Frankrijk Groot Brittanië, Griekenland, Zweden, Finland, Australië, Kenia) zijn wel prachtig en realistisch in beeld gebracht. Sowieso had ik het gevoel dat developer Spellbound een dikke stap verder is gegaan dan andere hedendaagse GBA-developers. De klasse druipt er vanaf. Ik geef wat voorbeelden.
De tracks zijn minimaal anderhalve minuut lang.
Alle races zijn in prachtige herhaling te bezichtigen.
Bijrijder Nicky Grist is goed verstaanbaar tijdens de race.
Arcade mode met vier wagens in beeld.
Uitgebreide sleutelmogelijkheden.
En als klap op de vuurpijl heb je slechts één GBA-spel nodig om met z'n tweeën of vieren te multiplayen.

FOUTJES

Waarom dan geen 9 of hoger? Nu, er zijn een paar kleine schoonheidsfoutjes. Met name de besturing werkt iets te stroef. Dit ligt niet zo zeer aan het spel, als wel aan de D-pad.
Bij het sturen druk je de wagen niet naar links, maar tik je hem die kant op door steeds op de D-pad te tippen. Je kunt de D-pad weliswaar vol naar links en rechts indrukken, maar de kans dat de wagen gaat slingeren is dan groot. Dit is geen overkomelijk probleem, wel jammer. Oefening baart hier kunst.
CM 2.0 is echt racen met beleid, want je zult de rem en het gas goed moeten afwisselen. Winnen is lastig, en dat maakt het spel uitdagend. Een tweede punt van kritiek geldt de A.I. in met name de Arcade mode. Vooral op intermediate en pro-niveau maken tegenstanders nauwelijks fouten, terwijl jij dat lastig kunt voorkomen. Ietsje minder heftig had wel gekund. Ook hier geldt wel dat oefening kunst baart.
Sowieso is CM 2.0 een game die je


Als Colin rechtdoor rijdt, kun je op het scherm van de GameCube met 'm verder spelen.


Ook is het mogelijk om Colin uit te laten stappen waarna hij een wedstrijdje hordenlopen doet met Nicky Grist.

XBOX — Red Storm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ghostrecon.com

SCORE 80 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | BORIS

Het is vandaag de dag geen enkel probleem om elke PC game over te zetten naar de Xbox. Ghost Recon toont dit zonneklaar aan.

je met je M16 tussen je knieën bibberend hoopt op backup. Dat zijn die momenten waar Ghost Recon groot in is en dat alles ziet er op de Xbox net zo mooi uit als op de PC.

cies mogelijk is. Tot die tijd ziet het er naar uit dat Ghost Recon net zo'n vette shooter is op de Xbox als op de PC.
Maar is er dan helemaal niets op

levels nou niet bepaald oneindig. Sommige zijn zelfs zo klein dat je het gevoel hebt dat je in een soort afgesloten tuin aan het rondlopen bent. Dat is eigenlijk wel jammer.

GHOST RECON X

Als je kijkt naar een game als Ghost Recon op de Xbox dan wil je twee dingen weten. Is ie net zo mooi als de PC versie en hoe speelt het met een joypad? Gelukkig kunnen we deze vragen allebei voor je beantwoorden. Daar zijn we tenslotte voor. Om te beginnen de graphics. Ghost Recon is een game die het van zijn sfeer moet hebben. Terwijl je met je commando's door de bossen sluipt, wil je gewoon het gevoel hebben dat die shit echt is. Je wilt de kogels om je oren horen fluiten en als er niet geschoten wordt, wil je de vogeltjes horen fluiten terwijl het bergmeertje vrolijk kabbelt tegen je laarzen als je door het koude water sluipt.
Totdat je in die hinderlaag loopt en

Als je echter om wat voor reden dan ook, niet in staat bent om een muis aan te sluiten op je Xbox dan valt er toch wel wat van de gameplay weg. Hoe je het ook wendt of keert; een muis speelt gewoon veel directer dan een joypad. Er zijn hordes Halo fans die het tegendeel beweren maar ik geloof het niet.

ONLINE RECON?

En dan de hamvraag: kun je met deze game online spelen via het toekomstige Xbox Live? Ubi Soft zegt van wel maar Microsoft houdt zijn lippen stijf op elkaar. We moeten wachten totdat Microsoft Xbox Live aankondigt in Europa en dan pas zullen we weten wat er allemaal pre-

deze game aan te merken? Ja natuurlijk wel. Het is een rechtstreekse poort dus ook de minpunten van deze titel zijn overgezet.
Zo spawnen vijanden in singleplayer altijd op dezelfde plaats en zijn de


In nachtmissies altijd je helm ophouden. Voor je het weet valt er een kokosnoot op je kokosnoot.


"Ik word gek; dit is al de m'n derde lekke band deze week!"


"Nee, ik weet ook niet waar ik heen ga; m'n gun is een soort wichelroede richting vijandelijk mensenvlees."

Black Isle / Interplay / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://icewind2.blackisle.com PC

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	76

Icewind Dale II is degelijk en levert waar voor je geld. Toch mogen de makers wel weer eens wat origineels bedenken want de game heeft een erg hoog déjà vu gehalte.



ICEWIND DALE II

Is er na Morrowind, Neverwinter Nights en Divine Divinity nog wel ruimte voor Icewind Dale II? Fans van Black Isle games kunnen het antwoord natuurlijk wel raden...

Icewind Dale II is een weinig opzienbarend maar zeer degelijk vervolg geworden. Alles wat de voorganger en add-ons goed maakten is hier aanwezig, uiteraard met de nodige aanpassingen.
Het verhaal zit weer puik in elkaar. Wat begint met goblin attacks op de havenstad Targos (met de speler als goblin-crusher), ontpopt zich al snel tot een groter plot met intrigerende intriges. Tonnen nieuwe monsters, honderden nieuwe objecten en meer dan vijftig nieuwe spreuken houden je lekker bezig.
Black Isle heeft een nieuw objectensysteem bedacht waardoor monsters random goodies droppen. Hierdoor stuit je niet steeds op datzelfde miezerige dolkje dat nog geen halve schedelflorijn op de zwarte markt oplevert.

BIKKELS

De derde editie AD&D regels leveren extra rassen en klassen op, evenals nieuwe skills. Je kunt kiezen uit Humans, Dwarves, Elves, Gnomes, Halflings, Half-Elves en Half-Orcs om te spelen.
Voor de die-hards is die derde editie een aanwinst, het betekent echter wel dat je geen karakters uit vorige games kan importeren. Dat is wel logisch aangezien de balans in skill points anders uit evenwicht zou raken, maar ik ken genoeg spelers die hun karakters hebben bewaard; juist voor deze optie.
Aan skill level echter geen gebrek. De Heart Of Fry mode is de hoogste moeilijkheidsgraad en alleen voor echte bikkels. De game laat je dan zover mogelijk upgraden als mogelijk met level 30, en dan ben je uitzonderlijk sterk.

BEEN THERE...

De fans van de Baldur's Gate serie en de vorige ijsavonturen kunnen deze titel blind aanschaffen en genieten van 40+ uren gameplay.
Knijp je echter met je ogen dan is het net of je Icewind Dale 1 of een van de add-ons speelt.
De scherpere looks, de nieuwe monsters, de nieuwe magische objecten en natuurlijk de third edition AD&D rules zijn puik in het spel verwerkt, maar toch heb je het idee van seen it, been there, done that.
Dit roept een beetje dubbele gevoelens op. Black Isle is namelijk een van de weinige softwarehuizen die altijd degelijk afgewerkte gameplay en een meer dan aanvaardbaar aantal uren gamen aanbiedt. Maar als je op zoek bent naar de next big thing in het RPG genre kom je bedrogen uit.
Toch zullen de echte fans niet teleurgesteld worden want die krijgen wat ze willen en gamers die de voorgeschiedenis niet kennen, maar wel van sfeervol hack & slash houden, kan ik deze titel eveneens aanraden.
Maar hopelijk zien we in Black Isle's aankomende RPG Lionheart weer eens écht innovatieve dingen.


Syn hân leit op har skurte, hy wurdt mei koarten heit.


It read beskynt de greiden, de jûn falt oer de mar.

WIE MAAKT WAT?

Black Isle, Interplay en BioWare worden nogal eens met elkaar verward. Tijd voor een overzichtje wellicht.
Black Isle is een ontwikkelaar die games maakt voor publisher Interplay. Naast een poort van Dark Alliance voor de Xbox, is Black Isle momenteel hard bezig aan Lionheart voor PC. Dit is een RPG die zich afspeelt op de grens van Middeleeuwen en Renaissance, én die volgens insiders Planescape Torment-achtige proporties aan gaat nemen.
Bovendien zijn er werknemers uitgeleend aan BioWare. Diens Infinity engine wordt veel gebruikt door Black Isle (alle Icewind Dale games, Planescape Torment en de add-ons van Baldur's Gate, die Black Isle voor voor BioWare maakte).
BioWare maakt momenteel Knights Of The Old Republic voor Xbox en PC. Ze schijnen ook nog te werken aan twee andere geheime titels voor Xbox én voor PC.
Zo, weet je dat ook weer.


Dêr stean se mei har beiden en hy sjocht nochris nei har.

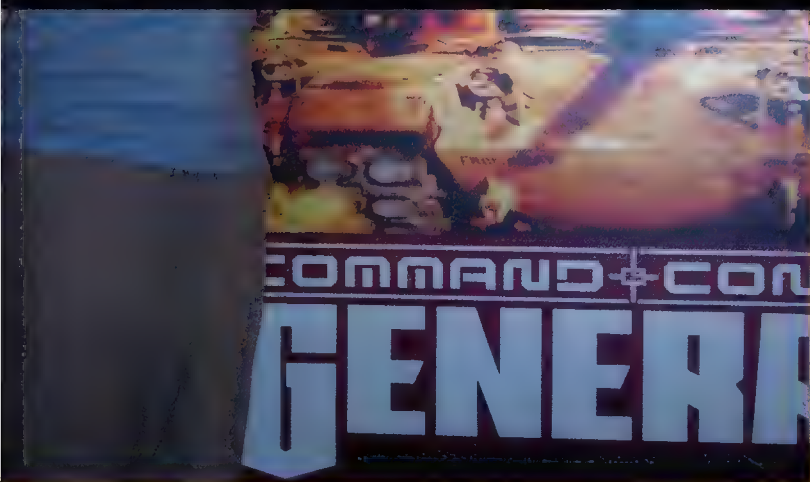

Se stean foar harren hutte, fan pôlen, liem en reid.



Een heuse roadtrip van een week door Amerika om de schatten uit de kluizen van EA te betasten.
Jan nam in één week tijd plaats in een limousine, een Humvee, een vliegdekschip, twee taxi's en vijf vliegtuigen...
Wat stond er op het menu? Een bezoek aan EA Pacific, de mannen die werken aan Command & Conquer Generals, een LAN-party met 64 man ter ere van Battlefield 1942 én een kijkje in de keuken van Maxis waar de laatste hand wordt gelegd aan SimCity 4.



US ROADTRIP NAAR DE SCHATTEN





C&C: GENERALS

Eerste stop was LA waar EA Pacific is gehuisvest. Dit is dus niet het voormalige Westwood zoals veel mensen denken. Westwood doet nog steeds zijn ding in Las Vegas en ik durf Ed's bolide er om te verwedden dat naast Earth & Beyond de mannen daar in het diepste geheim aan Tiberian Sunset of Red Alert 3 aan het werken zijn *(hallo Jan, dat wedden doe je maar met je eigen roestbak - Ed).*
Echter we leven in het heden, en dat staat in het teken van een compleet nieuwe franchise in het Command & Conquer boek: we zijn inmiddels beland bij het hoofdstuk Generals.

Het is vrij uniek dat EA zo vroeg een kijkje achter de schermen geeft. Command & Conquer: Generals is nog niet eens Alfa gegaan en de game komt pas Q1 2003 uit. Toch vertelde EA's hot-shot Hans ons dat we al vier singleplayer missies zouden mogen spelen.
En alsof we nog niet opgewonden genoeg waren geraakt door deze vette kluif, reden er vijf Humvee's de oprijlaan van het hotel op. Vijf knalgele bakken van Jeeps waar je op straat behoorlijk de blits mee maakt. Nog leuker was de Humvee Limo; een meterslange zwarte patserbak (zie ook pag. 6) waar we met zo'n 15 man in konden. Het enige dat ontbrak waren de babes in tangaslip. Aangekomen bij EA Pacific, kregen we een presentatie over Generals. Een super dedicated team (met aan het hoofd voormalig Red Alert 2 en Yuri's Revenge designers) moet de kwaliteit van de nieuwe C&C-titel waarborgen.
Het leukste was natuurlijk het moment waarop we zelf mochten spelen; dat magische moment als je het als gamejourno van binnen voelt tintelen.



GENERALE REPETITIE

Zoals bekend bij C&C spellen is de controle heerlijk simpel. Echter, de interface is aangepast. Niet langer zijn alle eenheden en voertuigen via een langwerpige verticale balk aan te klikken, maar dat gebeurt nu horizontaal. Je klikt op het betreffende





VAN EA

gebouw en dan lichten automatisch de wagens of units op die je kan trainen/produceren.
Ook zijn er upgrades voor wagens en gebouwen. Upgrades zijn kleine extra's die gebouwen van extra faciliteiten voorzien en eenheden meer power geven. Zo kan een tank bijvoorbeeld een war-droid krijgen (een robotje dat bommetjes uitspuwt en de tank repareert) en Rangers kun je upgraden met scout mogelijkheden en flashbang granaten.
Het Generals concept is natuurlijk de grote vernieuwing. Het spel speelt zich 15 jaar na nu af en kent drie kanten. China, de GLA en de Amerikanen. Het spel laat zich spelen via een soort Warcraft III model: eerst speel je de campagne van de Chinezen, dan de terroristen en dan de Amerikanen. Heb je hier geen zin in, dan kun je ook direct een van de drie kanten kiezen.
Iedere partij beschikt over drie type Generaals en elke hoge pief heeft voordelen en nadelen. Zo hebben de Amerikanen een Air Command, een Tank Command en een Battle Command Generaal. De eerste focust op luchtaanvallen, de tweede op tanks en de derde op het inzetten van Special Forces zoals paratroopers en Rangers.
Ook de Chinezen en de GLA hebben drie typen Generaals en een overeenkomstige, maar unieke structuur die de gameplay steeds een andere draai geeft.
Bij de GLA kun je rekenen op een biochemisch ingestelde Generaal, een guerrilla aanhanger of een meer op conventioneel terrorisme gerichte gast. Bij die laatste moet je denken aan zelfmoordcommando's.
De Chinezen tot slot kennen een Generaal met een voorkeur voor hacken, nucleaire wapens of het inzetten van een massa-leger.
Iedere Generaal heeft vier speciale vaardigheden; zijn aanwezigheid opent een nieuwe speciale eenheid, twee nieuwe speciale skills en een veteranenbonus voor een bepaalde eenheid. Dit verandert naarmate je een andere Generaal kiest. Per missie kun je switchen tussen Generaals.





DETAILS

Nog meer inside informatie over Generals hebben? Here ya go: iedere kant kan rekenen op een heldhaftige voetsoldaat vergelijkbaar met de Commando uit het originele C&C of Tanja uit Red Alert 2.
De Amerikanen hebben een Kolonel die Rambo-style te werk gaat. Hij kan bergen beklimmen, knallen, dingen opblazen... the usual stuff.
De Chinezen hebben een vrouwelijke hacker. Ze is kwetsbaar in het open veld maar kan zichzelf camoufleren, gebouwen stelen, credits jatten en het complete communicatiesysteem lam leggen.
De GLA tenslotte heeft een sniper met kogels die door pantser heengaan. Hij kan dus piloten en chauffeurs uitschakelen. Ook units binnen een voertuig zijn niet safe. Bovendien kunnen tanks met een dode chauffeur weer gestolen worden door vijandelijke troepen.
Diversiteit en tactiek lijken dus meer dan ooit een sleutelrol te spelen in Generals, waar de speler heel veel keuzes kan maken en verschillende kanten op kan.
En dan heb ik 't nog niet eens gehad over helikopters die via kabels Delta Force eenheden op een vijandelijk dak van een hoofdkwartier droppen, de SCUD raketten van de GLA, de kernbommen van China en ga zo maar door.
Nog heel even over de graphics: die zijn meer dan oké! De 3D engine kan heel wat aan en de map is volledig roteerbaar. Effecten en gebouwen zien er slick uit.
Veel belangrijker nog is de gedachte dat Generals misschien wel eens het beste van de Red Alert en Tiberian reeksen kan laten samensmelten in een unieke, ass-kicking RTS.
The future looks bright.











SIMCITY 4

De dag na het bezoek aan de US Hornet (zie kader) was het tijd om Maxis met een bezoekje te verblijden. Nadat we ons door honderden The Sims posters en kartonnen dozen gewerkt hadden, kwamen we bij de presentatieruimte van SimCity 4 aan.

De game heeft een belangrijk voordeel ten opzichte van zijn voorgangers. Sommige gamers vonden het namelijk vooral leuk om dingen kapot te maken en andere gamers zaten helemaal niet op wervelwinden en aardbevingen te wachten.
Daarom heeft Maxis de gamer zelf de mogelijkheid gelaten. Je kan als God zelf, je fraaie stad bestoken met immense wervelwinden, daverende aardbevingen, beeldvullende vulkanen die uitbarsten en vreselijke blikseminslagen. Het is fantastisch om te zien en de sadisten onder jullie zullen duivels gniffelen van plezier. De architecten kunnen daarentegen ongestoord hun droomstad inrichten en managen. Hoewel, ongestoord? Nog steeds zijn er 'rampen' maar die zijn kleinschaliger en menselijk van aard. Denk aan te veel smog, een kerncentrale die ontploft, huizen die in brand vliegen of komische zaken zoals een zombieplaag op een begraafplaats.



THE SIMSVILLE CITYSIMS

Opvallend is dat een aantal elementen van het gekillde SimsVille terugkomt in deze game. Het spel kent namelijk drie niveaus. God mode (creëer het gebied waar jouw stad gaat ontstaan plus de rampen), Mayor mode (het bekende ontwerpen en managen van je stad) en Sim mode. In die laatste kun je Sims uit The Sims importeren in de game. Echt invloed heeft het niet al doen ze dienst als soort van persoonlijke adviseur. De Sims praten over vuilnis dat niet wordt weggehaald voor hun huizen, over de criminaliteit in de buurt of over een nieuw restaurant dat net is geopend. Natuurlijk is het behoorlijk funny om te zien dat jouw vertrouwde Sims opeens opduiken in de straten van een wijk in SimCity 4.
Overigens kun je diezelfde Sims daarna niet weer terug importeren naar The Sims. Verslons je de wensen en behoeften van de inwoners dan loopt je stad leeg. The Sims zijn dus een goede graadmeter hoe je virtuele metropool ervoor staat.

3D

De spelstructuur laat je dus op micro en op macro niveau SimCity 4 beleven en dat gaat ook letterlijk op. SimCity 4 komt namelijk in 3D waarbij zelfs de achtertuinen van je bewoners in beeld komen. De map is echter niet volledig roteerbaar. Om de framerate soepel te houden is de kaart 'slechts' in vier standen te draaien.
Een uitgegroeide stad kent ook tonnen details waarbij je vooral tijdens de nachtelijke uren niet weet wat je ziet. Alle gebouwen hebben lichtjes, de neonreclame van casino's flonkeren je tegemoet en auto's hebben hun koplampjes aan. Autootjes rijden af en aan, er is smogvorming, mensen lopen over straat, fabrieken staan te stomen en ga zo maar door. Er zijn vijf inzoom/uitzoom niveaus. En als je helemaal inzoomt, lijkt het bijna of je een RTS aan het spelen bent.
Kortom; het wordt een drukke winter want SimCity 4 moet midden november in de winkels liggen.





US HORNET 'HOST' BATTLEFIELD 1942

Ongeveer halverwege de trip was er ter ere van Battlefield 1942 een LAN-party georganiseerd op een boot. Die 'boot' bleek de US Hornet te zijn, het vlaggenschip van de Amerikaanse marine tijdens WO II. Dit enorme vliegdekschip is nu een drijvend museum maar is nog even overweldigend. De stalen reus huisvest vele old time straaljagers en ook de kanonnen en het afweergeschut boezemen ontzag in.



Een fraai decor voor een nog fraaier fragfest. Ik sluit me dan ook helemaal aan bij de review van Kale B (zie elders in deze PU). Dit is de beste en meest verslavende multiplayer shooter ooit. Wat Flashpoint heeft ingezet, topt Battlefield op onbehouwen wijze.
Wel viel het me op dat mensen veel te weinig samenwerken en veel te snel in een tank hoppen om de vijand neer te knallen. Wachten op elkaar zodat de één gunner is en de ander stuurt, is veel effectiever. Maar wat hebben de makers goed werk geleverd. Duidelijk is wel dat het spelen over een netwerk (met vrienden en vijanden in levende lijve naast je) zoveel leuker is dan thuis achter je PC.



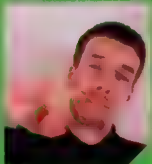
Hoe hilarisch was 't toen ik plankgassend mijn jeep naar de vijandelijke vlag stuurde en EA-Hans naast me schreeuwde 'wacht op mij!' Op dat moment rende hij nietsvermoedend voor mijn nummerplaat, werd frontaal geraakt en met een smak door de lucht geslingerd. Oeps. Sorry, mijn fout. Maar wat een lol. Dit kan zelfs de meest geavanceerde A.I. van een bot niet overtreffen. Juist die spontane, menselijke grillen maken een LAN-party nu zo leuk.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Ik wil deze gelegenheid even aangrijpen om te laten weten dat de Eeuwig Leven rubriek op het punt staat te veranderen. Of je dit een verbetering vindt of juist niet, horen wij graag van jullie.
Nu dan, de reden waarom ik het een en ander wil veranderen is te wijten aan het internet. De meeste tips en tricks zijn namelijk te vinden op het net. De mensen die tips naar de PU sturen hebben het merendeel daar gevonden, overgeschreven en even snel vertaald. Daar is dus geen kunst aan. Ik zie liever mensen die daadwerkelijk met tips komen die ze zelf uitgevogeld hebben. Daarom komt er nu in de Eeuwig Leven rubriek een vraag en antwoord gedeelte: 'Cheats op bestelling'. Als jullie vragen hebben of ergens vast zitten, stuur je vraag dan op en ik zal er antwoord op proberen te geven.
Game On!!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:
POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:
Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (€ 0,45 per minuut)
België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PS2

TEKKEN 4





Speel als Eddy Gordo
Speel de game uit met Christie Monteiro. Dan selecteer je in het character select scherm Christie (nog niet op een knop drukken, je hoeft er alleen maar op te gaan staan) en druk je op het driehoekje.
Speel als Miharu
Speel de game uit met Ling Xiaoyu. Dan selecteer je Ling Xiaoyu op dezelfde manier als je Christie hebt geselecteerd en druk je op het rondje. Miharu lijkt erg op Ling in haar schooluniform uit Tekken 3 en Tekken Tag Tournament.
Speel als Ling Xiaoyu in haar schooluniform
Speel de game uit met Ling Xiaoyu. Dan selecteer je haar weer op dezelfde manier als hierboven maar druk je op driehoekje.
Speel als Panda
Selecteer Kuma tijdens het character selection scherm, druk op het driehoekje of op het rondje.
Speel als Violet
Selecteer Lee en druk op het rondje.
Dojo stage
Speel de Tekken Force mode succesvol uit om de Dojo stage te selecteren.
Theater mode
Speel de game succesvol uit om de Theater mode vrij te spelen. In de Theater mode kun je de eindfilmpjes bekijken van je karakters.

Bennie Jansen | Lunteren

NGC

GAMECUBE

In plaats van cheats voor een game, nu eens twee zogenaamde Easter Eggs voor de GameCube.
Als je de GC aanzet - zonder spel! - druk je op A tijdens het opstartlogo van de Cube. Het logo zal gaan draaien!
Hou, voordat je de GC aanzet, Z ingedrukt en zet de Cube aan (hou Z ingedrukt). Nu komt er een ander opstartmelodietje.

Jan Gerretzen | Westervoort

PS2

STUNTMAN



Alle driving games, cars en toys unlocked
Voer BindI in als een drivers name tijdens een new game. Let wel op de hoofd en kleine letters tijdens het invoeren. De laatste letter is de hoofdletter i.
Al het speelgoed voor in je eigen arena
Voer MeFf in als een drivers name tijdens een new game. Let wel op de hoofd en kleine letters tijdens het invoeren.
Alle trailers
Voer fellA in als een drivers name tijdens een new game. Let wel op de hoofd en kleine letters tijdens het invoeren. Let op, de twee ll zijn de kleine letter L.
Alle auto's
Voer spiDER in als een drivers name tijdens een new game. Let wel op de hoofd en kleine letters tijdens het invoeren.
Snelle start
Houd R1 ingedrukt tijdens het pre-race aftellen.

PC

AGE OF WONDERS 2

Tijdens een spel, druk op [Ctrl] + [Shift] + C. Voer een van de volgende codes in om hun functie te activeren.

Resultaat	Code
1000 goud	gold
1000 mana	mana
Alle spells	research
Win level	win
Verlies level	lose

Bart Van Langendonck | Bonhieden, België



XBOX

ENCLAVE

Dark Campaign: Voer xyyxxyxy in op het campaign selection scherm.

Wim Boeren | Internet

XBOX

HUNTER: THE RECONING

Alle wapens: Tijdens een spel, druk op Ⓑ, ↑, ←, ↓, →, Ⓑ, en Ⓑ

Bart Van Langendonck | Bonhieden, België

CHECK DE CHEATS VOOR:

GBA

SUPER MARIO ADVANCE

Gemakkelijk levens halen

1-1. (1 leven per keer) Loop helemaal door totdat je de tweede deur tegenkomt waarachter de 1-up paddestoel vast zit. Klim in de liaan een loop door naar de 5 springbeesten. Pak de achterste reuze groente op en gooi deze op de beesten en als je ze allemaal achter elkaar raakt hebt, krijg je een extra leven. Loop door, ga de deur door een weer terug. Herhaal dit totdat je er 99 hebt (meer gaat niet).

3-3. (5 levens per keer) Loop door de tweede deur een pak rechts het grote Powblok op. Ren naar links spring over de twee vijanden heen ren door. Net voordat de vijand die rond het platform cirkelt uit het beeld verdwijnt, gooi je het Powblok er erachteraan en daar komen de 5 extra levens.

4-2. (1 leven per keer) Pak het grote Powblok op een gooi het op de vijanden; daar is alweer een extra leven! Spring in de liaan en klim naar boven doe een super jump om het hartje te pakken. Klim terug en offer een hartje op om weer bij het blok te komen. Herhalen totdat het genoeg is.

Shortcuts

Shortcut 1-1. Loop door naar de tweede deur, ga verder tot de liaan en klim er in. Ga op het rechtse platform, spring dan naar het linkse platform maak de muur kapot loop door de deur erachter en spring steeds verder omhoog naar het einde van het scherm links. Loop over de rand heen en je komt uit bij Birdo.

Shortcut 1-2. Neem Luigi en gebruik het tapijt om bij het land te komen. Pak de springende vijand op en gooi hem bij de deur neer. Ga op hem staan een doe een superjump als hij op zijn hoogste punt gekomen is. Op de rand aangekomen moet je doorlopen naar de tweede deur; daar is Birdo.

Of neem Mario, spring op het tapijt maar wacht met het optillen van je vijand, laat hem eerst zover mogelijk naar rechts vliegen een til hem daarna op. Vlieg dan naar het land maar probeer op de rand erboven te komen loop door naar de tweede deur een daar is Birdo

Shortcut 4-3. Neem de prinses en vlieg over het meertje op het ei van Birdo. Ga niet de deur na het eiland in maar neem een aanloop en vlieg naar het andere deel van het kasteel. Neem de laatste deur.

Shortcut 6-3. Ga naar het volgende gebied toe ga i.p.v. rechts naar links en zorg dat je over het drijfzand helemaal naar de deur gaat. Spring dan van wolk naar wolk totdat je weer een deur ziet. Ga deze weer door.

Warps naar andere werelden

Naar 4-1. Ga naar 1-3 loop door naar het eilandje met de twee rotsen met een boomstam er op. Pak van de onderste de linkse groente (potion) en loop verder tot aan de vaas. Gooi deze erbij neer en klim in de vaas.

Naar 5-1. Ga naar 3-1 en ga door de tweede deur. Spring in het gat en ga in het midden hangen zodat je op het eiland valt. Ga de deur door naar de potion (zesde van rechts) en gooi die naast de vaas en klim er in.

Naar 6-1. In 4-2 in het tweede deel is er een potion, gebruik deze op de enige vaas en loop door de potion en klim dan in de vaas.

Naar 7-1. Ga naar 5-3 kies Luigi. Ga de eerste deur door om de bovenste vaas te bereiken er is daar ook een potion. Gebruik die naast de vaas, ga de potion deur in en klim in de vaas.

Gemakkelijk je hartjes bijvullen

Pak een reuze vijand op en gooi die weg zonder hem te doden; er komt dan een hartje. Je kan het zo vaak doen als je wilt.

Pauzeren zonder veel stroom te gebruiken

Druk op SELECT + R om de stroom uit te schakelen druk op SELECT + L om de stroom weer aan te doen en op hetzelfde punt verder te gaan.

Het spel resetten

Druk op START + SELECT + A + B; het spel wordt dan gereset.

Tristan Mol | Internet

CHEATS OP BESTELLING

TONY HAWK 3

Hoe krijg je het cheatmenu bij Tony Hawk 3 open?

PlayStation 2 en PC: Ga naar options en dan naar cheats. Voer daar het password "backdoor" in. Let op dat je alleen kleine letters gebruikt.
GameCube: Ga naar options en dan naar cheats. Voer nu "MarkedCard" in.
Xbox: Ga naar options en dan naar cheats. Voer nu "stiffcomp" in.

SIMS

Ik heb ooit eens in een Power Unlimited een code gezien van The Sims waardoor je rijker kan worden, maar die ben ik vergeten en ik heb dat nummer niet meer. Kunt u mij die code vertellen?

Silke

Komt ie Silke. Druk tijdens het spelen de volgende toetsencombinatie in: Ctrl+Shift+C Er verschijnt een venster. Voer daar de volgende code in. Klapaucius, of als deze niet werkt rosebud. Om nog meer geld te krijgen moet je weer het kleine venster tevoorschijn toveren en dan voer je deze in.
!;!
Als het goed is krijg je hiervoor heel veel geld en je kan hem blijven herhalen.

TONYHAWK 3 OP DE GBA

Ik heb een vraag over Tony Hawk 3 voor de GBA: hoe kom ik bij Airport bij het vliegtuig?

Ramon Tilman

Nou Ramon, eigenlijk is het heel erg makkelijk. Het vliegtuig staat bij de X-Ray machines. Je moet door het glas zien te breken en je bent bij het vliegtuig. Grind over de vleugels om dit gedeelte van de game te halen.

PS2

GT3 A-SPEC

Als je de endurance race super speedway van 100 ronden gaat rijden, moet je dat met de 787b Mazda doen. Als je dan klaar bent met de race, heb je de auto die 2de wordt ongeveer 23 keer gelapt en de laatste 31 keer.
Je krijgt dan 200.000 credits en een Polyphone 001 Formule 1 wagen.

Ruben Sibbing | Internet

GAMESURROUND FORTISSIMO III 7.1



Het lijkt er op dat er iedere maand wel weer een paar geinige, leuke, krachtige kaartjes uitkomen die je PC behoorlijk opleuken.
Deze keer betreft het de Gamesurround Fortissimo III 7.1 van Hercules. Een scherp geprijsd geluidskaartje voor net geen 80 eurootjes met absoluut een uitstekende prijs/kwaliteit verhouding. De opvolger van de Gamesurround Fortissimo II, biedt een stevig PC-geluid over 2, 4, 5, 6 of 8 speakers.
Nou weten we niet waar we zo snel acht speakers vandaan moeten halen – laat staan neer kunnen zetten – maar bevind je jezelf in die luxe positie dan zit je letterlijk midden in het geluid.
De Gamesurround Fortissimo III 7.1 wordt geleverd met PowerDVD PRO EX, waardoor de kaart fraai aansluit op de huidige en toekomstige DVD-technologie. Bovendien worden universele Dolby Digital 5.1, Dolby Digital EX 6.1 en 7.1 industriestandaarden ondersteund.
Het hangt natuurlijk wel af van de kwaliteit boxen die je aan dit kaartje hangt maar als dat snor zit, krijg je een helder en fraai gedoseerd geluid. Games spelen en DVD's kijken op je PC wordt zo een stuk leuker.
Maar ook de hobbyisten worden niet vergeten. Knutselaars met elektronische muziek kunnen hoogwaardige sounds maken én bewerken met de 20-bit hifi-uitgangen. Bovendien kun je met de meegeleverde software van Acid Xpress je eigen aangepaste muziek snel en gemakkelijk op de PC in elkaar flansen. De optische digitale uitgang is ideaal voor het downloaden van audio naar digitale apparatuur.
Kortom, de Fortissimo III 7.1 is van vele markten thuis maar als je alleen maar 3D game geluid zoekt, misschien een ietsje te hoog gegrepen.



PC
Prijs: 79,95 Euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
http://be.hercules.com/nl/

LOGITECH DRIVING FORCE V-RALLY 3 PAKKET

Eigenlijk is het verplichte kost voor iedere leunstoel coureur; de Driving Force van Logitech. Het stuurtje der stuurtjes om het zomaar te zeggen.
Naast dat het geheel er zeer gelikt uitziet, is het ook nog eens bijzonder functioneel.
Oplettende lezertjes weten uiteraard dat we dit stuurtje reeds aan een test onderworpen hadden, echter, het geheel is in een ander jasje gegoten; zo zitten bijvoorbeeld de knoppen en de vierpuntsdruktoets op andere posities. Dit is meteen een minpuntje want het stuurtje vasthouden in de tien voor twee stand zal meestal tot onbedoeld knoppen drukken leiden.
Positief is het schootmodel van het stuurtje, er is nu geen tafel meer nodig om het geheel op vast te schroeven.
Nee plant het ding op je schoot, ga lekker zitten en racen maar.
En er kán flink geracet worden, want behalve dat dit pakket met de game V-Rally 3 (beloond met een 81) wordt geleverd, ligt er een scala aan racegames in de winkels die het stuurtje ondersteunen.
Wat dacht je van Ridge Racer 5, Gran Turismo 3 en Concept, F1 2002 (en F1 2001), Burnout (en Burnout 2), WRC (en WRC2), DTM Race Driver en wat te denken van Colin 3. Genoeg racegeweld dus om het stuurtje op los te laten.
Het hangt echter wel van de manier van kalibreren af hoe goed de diverse racers zich laten besturen. Oftewel het ligt niet aan het stuurtje maar aan jezelf.



PlayStation 2
Prijs: NNB
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitec.com



LOGITECH Z-560 THX 4.1 BOXENSET



Volgens het persbericht is deze boxenset geïnspireerd op de Audi TT lijn; met andere woorden deze set ziet er gelikt uit en kent een aluminiumachtige look die behoorlijk trendy oogt.
De boxenset bestaat uit een display met knoppen, een flinke (en loodzware) basbox en vier kleine speakers.
De vier speakers staan op pootjes maar kunnen ook los aan de muur gemonteerd worden.
Muziek en games klinken top via dit setje en vooral de bassen uit de subwoofer dreunen je hele kamer door. Ga Medal Of Honor, Quake III of RtCW hiermee spelen op flink volume, en een burenruzie is verzekerd.
Zowel in de hoge, midden als lage regionen is het geluid helder, krachtig en gedetailleerd waarbij de basbox werkelijk het summum is. Granaatinslagen en rocketlaunchers donderen je huiskamer in.
Games die 3D sound ondersteunen klinken fantastisch (Thief), maar ook games waar dat minder aan de orde is (RTS games bijvoorbeeld), worden dankzij de M3D technologie naar een hoger plan getild. Ook hier heb je het idee dat je midden in de actie zit.
Ook muziek krijgt een extra boost en klinkt vol power, rijk aan klanken en speelt zonder details weg te moffelen of hol te klinken.
Enig minpuntje is het ontbreken van digitale input maar voor de rest is deze Z-560 THX 4.1 (zeker gezien zijn prijs in vergelijking met soortgelijke setjes), een boxenset die de gamer met open armen kan verwelkomen.



PC
Prijs: 299 Euro
Distributeur: Baxter PR
Tel: 020-311 8600
www.logitech.com



POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Nintendo 64 met zeven spellen, vier gamepads, memorycards en één rumblepack. De spellen zijn onder andere: Mario Kart, Mario 64, FIFA 99, NHL 99, James Bond (Goldeneye), All Star Tennis en Snowboarding 1080. Over de prijs worden we het wel eens, hoogste bod geldt. Heb je interesse en woon je in de omgeving van Amsterdam, anders komen er verzendkosten bij of je moet het komen halen. Tel.0641272045 of mail rdvromen@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Voor de N64 Perfect Dark en/of Extreme-G2. Liefst met expansionpack. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: robpeters87@lycos.nl of sms naar 06-44380574 (omgeving Zwolle, vervoer regelbaar).

Gezocht voor de Super Nintendo (SNES): Mario Kart. De prijs komen we samen wel uit (omgeving Westland/Den Haag). Mail naar ralm@kabelfoon.nl.

Te koop: Een twee maanden oude GBA, zo goed als nieuw met doosje en boekje met de spellen ISS, Mariokart, Warioland, Lucky Luke en Inspector Gadget. Allemaal met doosje en boekje. Ook nog een tasje, lampje, adapter en vijf speldoosjes voor de GBA. Heb je interesse, mail dan naar: reinout_s@hotmail.com

Te koop gevraagd voor N64: Conker´s BFD en Paper Mario. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar phoenix5k@hotmail.com. Omgeving Amsterdam.

Te koop gevraagd: GBA spellen niet te duur mail ff naar tymenroelofs@hotmail.com.

Te koop/te ruil: De GBA-spellen Tony Hawk 2, Lady Sia en F-Zero tegen een SNES met een Zelda of Mario-game. Ik wil ze ook wel verkopen. Mail naar kaufman2001@hotmail.com of bel 0546-539798 en vraag naar Bram of Gijs.

Te koop: N64 met één controller, rumblepack, acht coole spellen met onder andere: Mario 64, Zelda en met alle kabels en bijna alle doosjes. Prijs:125 euro (omgeving Assen), mail naar: nibor234@msn.com.

Te koop gevraagd: Vigilante8 2nd Offense. Heb je hem en wil je hem verkopen? Ik geef er ± 25euro voor mits er een doosje of handleiding bij zit. Stuur een e-mail naar: m.kors@hetnet.nl.

Te koop: een Z.G.A.N. gele Game Boy Color met tien spellen, een vergrootglas met ingebouwde lamp, een accu, een adapter, een hoesje om de Game Boy in te doen en een linkkabel om met z'n tweeën te spelen. Voor de prijs van 99 euro. Interesse? Bel naar: 0623347911 na 20:00 uur of mail naar: imaninader@hotmail.com.

Te ruil: Jouw Pikmin voor mijn Starwars Rogue Squadron 2. Alles compleet met doosje en boekje, een paar weken oud en in heel goede staat. Interesse? Mail naar: saiyan_supreme@msn.com (omgeving Limburg).

Te koop: Game Boy Color (groen) met drie spellen: Prince of Persia, Pro 99 en Warioland 2. Met linkkabel en opbergtas. Prijs: 75 euro. Tel: 0345-576514 (Geldermalsen).

Te koop voor GBA: Wolfenstein 3D 20 , Phalanx 15 , Tekken Advance 20 . Over de prijs valt te onderhandelen. Interesse? Mail naar: dedie32@hotmail.com (Maastricht).

Te koop gevraagd voor de N64: De spellen: Armorines, Jet Force Gemini, Blastcorps, Conker's BFD en OP: Winback. Heb je een of meerdere van deze games dan wil ik ze kopen of ruilen voor een van mijn games (ook PC). Bel 071-5615827 of mail naar wouter1988@hotmail.com (omgeving Leiden).

Te koop: voor de Game Boy: Tennis, Mystic Quest, De Smurfen, MarioLand 1, Asterix en

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME SUMMER SALE



BESTEL NU !! OP=OP !!
WWW.NEDGAME.NL
OF BEL ONZE BESTELLIJN: 050-3112632

GAMEBOY ADVANCE	VAN	VOOR
BOMBERMAN TOURNAMENT	54.99	29.99
BROKEN SWORD	49.99	29.99
CASTLEVANIA	54.99	29.99
CHU CHU ROCKET	49.99	29.99
DAVE MIRRA	49.99	29.99
DISNEY'S ATLANTIS	54.99	29.99
DISNEY'S MONSTERS EN CO	49.99	29.99
ECKS VS. SEVER	49.99	29.99
LEGO BIONICLE	49.99	29.99
LEGO EILAND 2	49.99	29.99
LEGO RACERS 2	49.99	29.99
LUCKY LUKE WANTED	54.99	29.99
MAYA DE BEI	49.99	29.99
MIDNIGHT CLUB	49.99	29.99
MOTO GP	49.99	29.99
SCOOBY DOO	49.99	29.99
SPYRO THE DRAGON	54.99	29.99
TEKKEN ADVANCE	49.99	29.99
THE FLINTSTONES	49.99	29.99
TONY HAWK 2	54.99	29.99

GAMEBOY COLOR	VAN	VOOR
ELEVATOR ACTION	40.99	19.99
EXTREME GHOSTBUSTERS	40.99	19.99
FLINTSTONES	29.99	14.99
LE MANS	36.49	14.99
LEGO ALPHA TEAM	39.99	19.99
LEGO RACERS	39.99	19.99
LEGO STUNT RALLY	39.99	19.99
LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN	40.99	19.99
MICRO MACHINES V3	29.99	14.99
POCKET SOCCER	40.99	19.99
POKEMON BLUE	40.99	19.99
POKEMON GOLD	45.49	29.99
POKEMON PINBALL	45.49	19.99
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	45.49	19.99
POKEMON RED	40.99	19.99
POKEMON SILVER	45.49	29.99
POKEMON TRADING CARD	40.99	19.99
PONG	29.99	14.99
RAINBOW ISLAND	40.99	19.99
RESIDENT EVIL GAIDEN	40.99	19.99

NINTENDO 64	VAN	VOOR
BANJO KAZOOIE	54.99	19.99
BANJO TOOIE	72.99	19.99
COMAND & CONQUER	63.99	19.99
EXCITEBIKE 64	40.99	19.99
KIRBY 64	63.99	19.99
LYLAT WARS	40.99	19.99
MARIO GOLF	63.99	19.99
MARIO KART 64	40.99	29.99
MARIO PARTY 3	63.99	19.99
MARIO TENNIS	63.99	19.99
MICKEY'S SPEEDWAY USA	40.99	19.99
MYSTICAL NINJA 2	26.99	19.99
PAPER MARIO	63.99	19.99
POKEMON PUZZLE LEAGUE	63.99	19.99
POKEMON STADIUM	40.99	19.99
POKEMON STADIUM 2	72.99	19.99
SUPER SMASH BROS.	54.99	29.99
TONY HAWK 2	63.99	19.99
ZELDA: MAJORA'S MASK	40.99	19.99
ZELDA: OCARINA OF TIME	63.99	19.99

PC CD-ROM	VAN	VOOR
4X4 EVOLUTION	36.49	9.99
AGE OF WONDERS	22.49	9.99
ASTERIX DE MAFFE MEERKAMP	22.49	9.99
BLAIR WITCH 1	29.99	9.99
BLAIR WITCH 2	29.99	9.99
BLAIR WITCH 3	29.99	9.99
CODENAME OUTBREAK	40.99	9.99
COLIN MCRAE RALLY 2	17.99	9.99
EVIL DEAD	40.99	9.99
GRAND PRIX 3	40.99	9.99
GUNMAN CHRONICLES	40.99	9.99
HOMEWORLD CATACLYSM	40.99	9.99
MONOPOLY JUNIOR	22.49	9.99
RED FACTION	40.49	9.99
SILVER	22.49	9.99
STAR WARS FORCE COMMANDER	22.49	9.99
TECHNOMAGE	22.49	9.99
TETRIS WORLDS	36.49	9.99
THE DUKES OF HAZARD	26.99	9.99
TIBERIAN SUN	26.99	9.99

PLAYSTATION	VAN	VOOR
ALUNDRA 2	45.49	19.99
BLADE	36.49	19.99
CIVILIZATION 2	54.99	19.99
DRIVER	24.99	9.99
FAMILY PACK (20 IN 1)	49.99	19.99
GALERIANS	36.49	14.99
GRAND THEFT AUTO	24.99	14.99
GUILTY GEAR	24.99	14.99
GUNDAM BATTLE ASSAULT	39.99	19.99
LEGO EILAND 2	39.99	14.99
LEGO RACERS	39.99	14.99
LEGO ROCK RAIDERS	39.99	14.99
METAL GEAR SOLID	49.99	24.99
NEED FOR SPEED 3	29.99	14.99
PARASITE EVE	36.49	24.99
RAYCRISIS	36.49	19.99
SLED STORM	24.99	9.99
STREET SKATER 2	24.99	9.99
TEST DRIVE 5	24.99	14.99
TOY STORY RACER	36.49	19.99

PLAYSTATION 2	VAN	VOOR
ALONE IN THE DARK 4	64.99	29.99
BLOODY ROAR 3	59.99	29.99
CRAZY TAXI	59.99	29.99
DAVE MIRRA	59.99	29.99
DISNEY'S DINOSAUR	49.99	29.99
DRIVING EMOTION TYPE S	39.99	14.99
EIGHTEEN WHEELER	59.99	29.99
EVIL TWIN	64.99	29.99
HALF-LIFE	64.99	29.99
JEREMY MCRATH	59.99	29.99
JET ION GP	19.99	9.99
ORPHEN	49.99	29.99
PROJECT EDEN	49.99	29.99
RAYMAN M.	64.99	29.99
RED FACTION	64.99	29.99
SOUL REAVER 2	64.99	29.99
STREET FIGHTER Ex3	59.99	29.99
SUMMONER	59.99	29.99
SUPER BUST A MOVE	39.99	19.99
WDL THUNDERTANKS	39.99	14.99

SEGA DREAMCAST	VAN	VOOR
CAPCOM VS. SNK	26.99	19.99
DAVE MIRRA	26.99	9.99
DUCATI WORLD	26.99	9.99
EUROPEAN SUPER LEAGUE	49.99	19.99
GUNBIRD 2	24.99	9.99
LOONEY TUNES SPACE RACE	26.99	9.99
PROJECT JUSTICE	49.99	29.99
SEGA CONTROLLER	36.49	24.99
SEGA KEYBOARD	36.49	14.99
SEGA RUMBLE PAK	36.49	14.99
SEGA VISUAL MEMORY	36.49	24.99
SOUL CALIBUR	49.99	29.99
STAR WARS DEMOLITION	29.99	9.99
STREET FIGHTER 3TH STRIKE	26.99	19.99
STREET FIGHTER ALPHA 3	26.99	19.99
STREET FIGHTER DOUBLE IMP.	26.99	19.99
SUPER RUNABOUT	26.99	9.99
UEFA STRIKER	24.99	9.99
VANISHING POINT	29.99	9.99
VIRTUA TENNIS	49.99	19.99

SUPER NINTENDO	VAN	VOOR
BUST A MOVE	26.99	14.99
DAFFY DUCK	26.99	14.99
DE SMURFEN 2	26.99	14.99
F-ZERO	24.99	14.99
KIRBY'S FUN PAK	26.99	19.99
KIRBY'S GHOST TRAP	26.99	14.99
KUIFJE	24.99	14.99
LAMBORGHINI	19.99	14.99
LOST VIKINGS 2	24.99	14.99
NINTENDO CONTROLLER	24.99	14.99
PILOTWINGS	26.99	14.99
SUPER BOMBERMAN 2	26.99	19.99
SUPER MARIO ALL STARS	26.99	19.99
SUPER MARIO WORLD	26.99	19.99
SUPER SOCCER	19.99	9.99
SUPER STARWARS	26.99	19.99
SUPER TENNIS	19.99	9.99
TETRIS & DR. MARIO	26.99	19.99
TETRIS ATTACK	24.99	14.99
UNIRALLY	26.99	14.99

X-BOX	VAN	VOOR
AMPED	69.99	54.99
BLOODWAKE	69.99	44.99
CELL DAMAGE	69.99	49.99
DAVE MIRRA	69.99	49.99
DEAD OR ALIVE 3	69.99	54.99
FUZION FRENZY	69.99	44.99
HALO	69.99	64.99
I.S.S. 2	69.99	64.99
JET SET RADIO	69.99	59.99
MAX PAYNE	69.99	59.99
ODDWORLD	69.99	54.99
PROJECT GOTHAM	69.99	54.99
RALLI SPORT	69.99	54.99
SPIDERMAN THE MOVIE	69.99	64.99
SSX TRICKY	74.99	64.99
TONY HAWK 3	69.99	59.99
TRANSWORLD SURF	69.99	59.99
WRECKLESS	69.99	49.99
X-BOX CONTROLLER	39.99	34.99
X-BOX DVD REMOTE	49.99	29.99

DRAGONBALL Z
NU ENGELSTALIG !!

GAMEBOY ADVANCE	59.99
PLAYSTATION	39.99

FINAL FANTASY
VOOR PLAYSTATION 1 EN 2 !!

DEEL 4+5	34.99	DEEL 8	24.99
DEEL 6	17.99	DEEL 9	29.99

PRIJSKNALLER
NINTENDO 64 POKEMON EDITION + POKEMON STADIUM EN POKEMON SNAP 111.00

GRATIS ACCU + ADAPTER
BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY ADVANCE MET MINIMAAL 2 GAMES, ALLEEN GELDIG IN ONZE WINKELS TEGEN INLEVERING VAN DEZE BON.

NU OOK DE GOEDKOOPSTE SPELSYSTEMEN !!

GAMEBOY ADVANCE	99.00	NINTENDO 64	99.00	SEGA DREAMCAST	99.00
GAMEBOY COLOR	84.99	PLAYSTATION	89.00	X-BOX	295.00
GAMECUBE	209.00	PLAYSTATION 2	299.00		

BEZOEK ONZE WINKELS VOOR NOG MEER VOORDEEL:

APELDOORN	ENSCHEDE	GRONINGEN
HOOFDSTRAAT 146	W.C. "DE ZUIDMOLEN"	SPILSLUIZEN 4



VERZENDKOSTEN 7,50
BOVEN DE 100 EURO VERZENDING GRATIS !!
LEVERING BINNEN 24 UUR MITS VOORRADIG

Tiny toons: Adventures 2. Prijs: 10 euro per stuk. Voor de GBA: Krazy Racers 25 euro. Over de prijs worden we het wel eens. Gezocht (of ruilen): voor de GBA: Golden Sun en Warioland 4. Mail naar FlipTheGreat@hotmail.com

PLAYSTATION

Te koop: PSone een jaar oud, twee controllers en een race-stuur, een memorycard, acht spellen onder andere: FF 5 en 8, Driver 2, Rainbow Six enz. Prijs 150 euro. Mail naar Jay_SeeD@Hotmail.com.

Te koop: Shaun Palmer Pro Snowboarder voor GBA. Compleet met boekjes en doosje. De prijs is 30 euro. Ook te koop SNES met drie spellen en super Game Boy. Over de prijs is te praten. Interesse? Mail naar harteloh@hetnet.nl

Te ruil: Wie wil mijn Nintendo 64 met twee controllers, memorycard, rumble- en expansionpack en zes spellen (o.a. Zelda OOT en Zelda MM) + Game Boy Pocket met twee spellen en camera ruilen tegen een PlayStation 2 of Gamecube. Ik wil de Nintendo 64 ook verkopen, over de prijs hebben we het dan nog wel. Tel.030-2714048 en vraag naar Sjors.

Te koop gevraagd: De Xplorer 64 (cheat cartridge) voor de Nintendo 64. Heb je hem en wil je hem verkopen? (Over de prijs worden we het wel eens.) Stuur dan een e-mail naar: m.kors@hetnet.nl.

Te koop: Drie games voor de GBA (F-Zero Maximum Velocity, Super Mario Advance, Ready 2 Rumble Boxing Round2).



Vraagprijs: 20 euro per spel of alles bij elkaar 50 euro. Tel: 0648238351 of mail naar: rhbarelds@hotmail.com.

Te ruil: Mijn Turok 2 of Fighting Force 64 (beide zo goed als nieuw met doosje en boekje) tegen jouw Pokémon Stadium met transferpack (graag met doosje en boekje en z.g.a.n.). Als je er ook nog een (goed werkende) linkkabel voor de pocket Game Boy bij hebt, wil ik het wel voor beide spellen ruilen. Tel. 030-6031202 (liefst omgeving Nieuwegein) en vraag naar Stephan.

Te koop: Sony PlayStation met een gewone controller en dertien spelletjes (Dead Ball Zone, 2x Race, 10x Sport, onder andere: voetbal boksen, baseball, skate). Vraagprijs 130 euro. Voor vragen liever bellen dan mailen met 0255-511379 (omgeving IJmuiden).

Gezocht voor de PS2: Pro Evolution Soccer. Over de prijs worden we het wel eens. Bel 020-6240405 en vraag naar Abel of mail naar maximazuigt@hotmail.com. Omgeving Amsterdam.

Gezocht: Final Fantasy 9 voor de PSX in omgeving Heerlen. Liefst: CD 2+3 voor rond de 8 Euro. Anders: allevier de CD's voor rond de 15 Euro. Bel 045-5241044 en vraag naar Koen.

Te koop: Sony PlayStation 2, vier maanden oud en in originele staat. Inclusief twee spellen (Gran Turismo 3, Medal of Honor), twee Sony Dualshock-controllers, memorycard en drie demo's. Vraagprijs: 325 euro. Mail naar: ferry_de_vos@zonnet.nl. Omgeving Rotterdam.

Te koop: PlayStation met alle kabels, vier controllers, multitap, twee memorycards, negen demo CD's en achtentwintig games waaronder: Spider-Man, Driver, Fifa 2001, GTA 2, Ace Combat 2, Quake2, twee James Bond games en nog vele andere toppers. Dit alles voor maar 220 euro. Mail nu naar wouter1988@hotmail.com of bel naar 071-5615827 (omgeving Leiden).

Te koop: PlayStation 2 met vier spellen (GTA 3, MoH Frontline) en Dreamcast met veertig spellen. Beide systemen met drie controllers en een memorycard plus meer extra's. Samen te koop voor 550 euro. Tel: 011-3621902 en vraag naar Patrick.

Te koop: PS2 met twee controllers, memorycard, action replay, met ongeveer vijfendertig spellen waaronder: Grand Turismo, Dead or Alive 3, Jak & Daxter, Maximo, Virtua Fighter 4 en nog veel meer toffe spellen. Prijs: 550 euro. Voor meer informatie tel: 0306045305 (omgeving Nieuwegein).

Te koop: Goed onderhouden PSone (kleine uitvoering en niet omgebouwd) met dual shock controller, memorycard en Ferrari racestuur met pedalen (de twee zijklepjes zijn afgebroken maar het stuurtje en de pedalen doen het nog uitstekend) alle kabels + RFU adapter (om de PSone aan te sluiten op een tv met antenne-aansluiting). Met de volgende originele spellen: Fifa 2000, Driver2, Rainbow Six Rogue Spear, Gran Turismo2, ThemePark World. Alle spellen met doosje en handleiding. Je krijgt er een PlayStation codeboek bij. Dit alles voor 160 Euro. Mail naar berichtpostvak@hotmail.com.

XBOX

Te koop aangeboden voor Xbox: Dead Or Alive 3 voor 40 euro (verkeerde titel ontvangen in reward pack, spel nog steeds verpakt in plastic). Stuur een mailtje naar darth_r@hotmail.com of jjstoops@wanadoo.nl als je interesse hebt.

Te koop: Xbox met vier spellen: DOA 3, ISS2, PGR en Halo, twee controllers en dvd kit z.g.a.n vier maanden oud. I.v.m. auto moet hij weg. Prijs valt over te praten. Tel.0641910435 of mail naar patty_mayo@hotmail.com.

PC

Te koop wegens uitgespeeld: MoH:AA, RtCW, Undying, Max Payne 20 euro p/st, 50 euro voor alles samen, spellen uiteraard compleet met boekjes en desgewenst walkthrough. Omgeving Den Haag. Reacties: G.Jellema41@12move.nl.

Te koop: Een Pentium 3 computer met een printer, een webcam, Geforce 2, een keyboard, een muis, Voodoo 3 videocard, modemcard, 48x cd-rom drive, een controler, 50 beste spellen en veel meer. Voor meer informatie over de prijs, mail naar: AndreiKushner@hotmail.com of bel dit nummer: 0703243407.

Gezocht: Ik zoek het oude Star Wars spel: Star Wars Rebellion. Heb je het nog ergens liggen en wil je het kwijt? Stuur een e-mail naar: marcwelings@hotmail.com, over de prijs worden we het wel eens. Het liefst met doos en boekje.

SEGA

Te koop: Dreamcast (z.g.a.n) met twee controllers, vmu en 33 spellen waaronder: Headhunter, Dead or Alive, Jet Set Radio enzovoort voor 500 euro. En voor snelle reageerders twee magazines en demo-cd extra. Mail naar: tommieboy007@hotmail.com omg. R'dam (geen vervoer).

Te koop: Dreamcast met veertig spellen drie controllers een vmu memorycard 5 demo's en 3 codeboeken. prijs: 200 euro. tel: 0113621902 vraag naar Patrick.

DIVERSEN

Gezocht: Ik zoek oude Spawn Comix nr 1 t/m 10 Nederlands, Amerikaans 1 t/m 13. Tel.0648260586 (omgeving Gorinchem, Zuid-Holland).

Gezocht: Ik zoek al heel lang naar Pokémon Red en wil het best ruilen tegen een PC spel (onder andere Black & White, het spel kost 25 euro) of kopen 10 t/m 15 euro liefst met trainerguide. Als je het hebt, mail dan naar kevin_vg_666@hotmail.com of bel 036-5321422.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057,
2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789
(ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften

HOI 2002 TIJDSCHRIFTEN

ONE-LINERS

Iedere maand krijgen we vele tientallen games opgestuurd. Een aantal daarvan komt net te laat binnen voor uitgebreide aandacht en/of is van een dergelijke kwaliteit dat we ze met één regeltje af kunnen doen, zeg maar een one-liner.

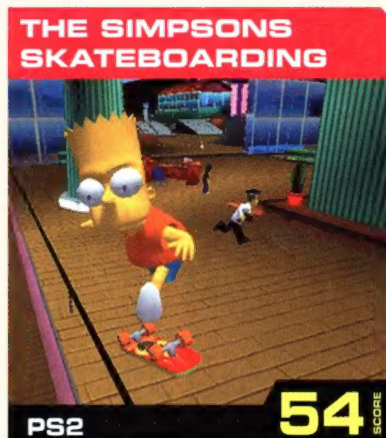
MEDABOTS AX



GBA — 60 SCORE

De fans van de anime-serie zullen wellicht smullen, de doorsnee gamer zal het allemaal nauwelijks boeien.

THE SIMPSONS SKATEBOARDING



PS2 — 54 SCORE

Mislukte Tony Hawk wannabee met in de hoofdrol de Simpsons; niet om te lachen maar om te ....

AKIRA PSYCHO PINBALL



PS2 — 40 SCORE

Flipperkasten horen thuis in de kroeg; ook deze game kan ons niet op andere gedachten brengen.

STARMAGEDDON PROJECT EARTH



PC — 78 SCORE

Iedereen die met smart wacht op Homeworld 2 moet deze fraaie 3D RTS gaan scoren.

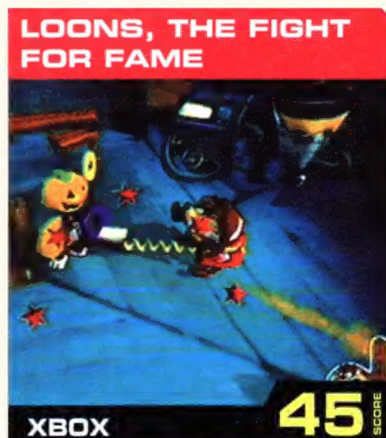
MYST III



PS2 — 66 SCORE

Echte liefhebbers hebben dit al lang en breed gespeeld op de PC, anderen kunnen 'm ook vergeten.

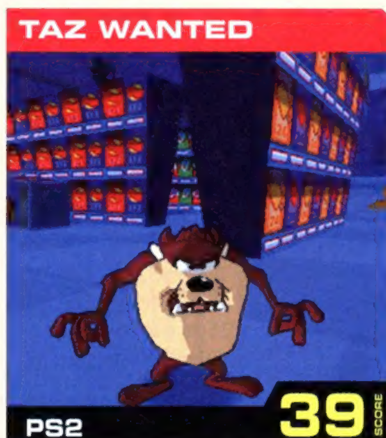
LOONS, THE FIGHT FOR FAME



XBOX — 45 SCORE

Voor dit geld kun je beter een stapeltje Warner Bros. video's kopen, heb je tenminste nog lol.

TAZ WANTED



PS2 — 39 SCORE

Razafrazarazaraza; oftewel nee, nee niet kopen deze shit: you don't want Taz, hahahaha!

TAZ WANTED



XBOX — 42 SCORE

Iets mooiere cellshaded graphics dan de PS2 versie, jammer dat de game verder niks voorstelt.

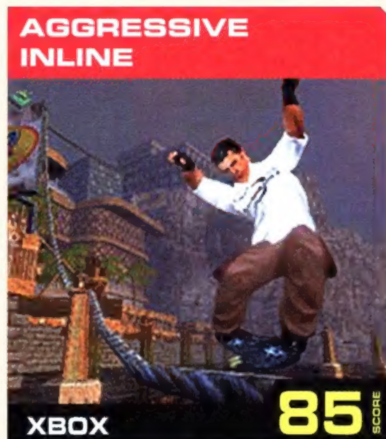
TOONCAR



PC — 55 SCORE

Funny ogende arcade racer hinkt op twee gedachten; ongebalanceerde gameplay derhalve.

AGGRESSIVE INLINE



XBOX — 85 SCORE

Dope shit deze inline skategame, Tony Hawk heeft er een concurrent bij.

WAY OF THE SAMURAI



PS2 — 68 SCORE

Bewandel de weg van een samurai, een pad waar de dood overal en altijd op de loer ligt. Brrrrrrrrr.

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER



PC — 62 SCORE

Alles is hetzelfde als in Land Warrior en of de woestijn nou in Irak of in Afghanistan is... big deal.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Gratis CD-Rom, althans voor 99.999% zeker ■ Het ECTS verslag, Ed Poweroni was in tha house ■ Boris checkt Colin McRae 3, en sloopt een Ford Focus op perstrip ■ Jan duikt in de Griekse Mythologie ■ Jeroen into Disney met Kingdom Hearts ■ Beach Spikers, nee niet timmeren op het strand maar volleybal ■ Jan en Jeroen fraggen het uit in TimeSplitters 2 ■ Jurjen test een reus van een game.

POWER UNLIMITED 11 LIGT 18 OKTOBER IN DE WINKEL!